MSX Magazin

NR. 2 / 1988 3,- DM



EDITORIAL

Liebe Leserin, Lieber Leser,

als nach dem Erscheinen der ersten Ausgabe des MSX-Magazines eine wahre Flut von Post einsetzte, habe ich mich riesig gefreut. Einen besseren Beweis für die Notwendigkeit dieser Zeitschrift konnte es gar nicht geben. Allesamt haben sich die Hersteller von MSX-Computern, die Zeitschriften- und Buchverlage, ja sogar einige Softwarehersteller, von uns ehemaligen Käufern verabschiedet, sang- und klangloser hätte es gar nicht sein können. Sieht man davon ab, daß Philips seinen VG 8280 noch durch die Videoabteilung verkauft, dann ergibt das ein trostloses Bild, denn zigtausend Computerfreunde schienen im ersten Augenblick völlig alleingelassen. Der Eindruck täuscht gewaltig, denn: Wir machen weiter !!!
Vor einigen Jahren gab es schon einmal einen Computertyp, der auf fast identische Weise abgeschrieben wurde: der TI994A von Texas Instruments. Heute, 5 Jahre danach, gibt es immer noch einige Anbieter von Software für diesen Rechner und das erstaunliche ist: Die Auswahl an Software für den TI994A wurde noch größer. Die dazugehörige Aussage, sicher auch zutreffend für MSX-Computer und so alt wie die Menschheit: Totgesagte haben oft noch ein sagenhaft langes Leben ! Die Chancen für die deutschen MSX-User stehen nicht schlecht, denn im Gegensatz zum TI994A werden von Philips noch weiterhin MSX-Computer verkauft und außerdem gibt es in Ländern wie den Niederlanden, Spanien usw. einen noch echt starken Markt. Davon abgesehen schneidet ein durchschnittlicher MSX-Computer gegen den immer noch florierenden C64 ganz locker besser ab. Die Qualitätskluft zum C64 wird noch größer, wenn man das bärenstarke BASIC der MSX-Computer berücksichtigt. Davon ganz abgesehen sind MSX-Rechner mit Ihrem MSX-DOS echt filekompatibel zum MS-DOS, wen wunderts, denn beide DOS-Systeme stammen aus einem Softwarehaus. Gerade diese Filekompatibilität weist sonst kein anderer Computer auf. Ich möchte hier nicht weiter die Vorzüge der MSX-Rechner aufzeigen, Sie kennen diese bestimmt, zumal wenn Sie vorher einen dieser eher zum Absturz als zur soliden Arbeit geeigneten Computer hatten. Im Ernst, diese Kisten sind derart solide, daß sie auch einen Sturz vom Tisch lässig hinnehmen. Fazit:Ich gebe meine MSX-Kiste garantiert nicht so schnell ab wie manche Leute Ihren Löffel. Übrigens sind alle Artikel in diesem Heft auf einer MSX-Maschine eingehämmert worden, auf dem vielleicht besten Textverarbeitungsprogramm überhaupt: Multitext!
Meine Lebensgefährtin, technisch begabt wie mein Goldhamster, konnte nach 5 Minuten Anleitung mit diesem Progarmm Ihre Doktorarbeit schreiben. Das ist wirklich kein Scherz, ein Programm ist eben nicht dann gut, wenn es durch Auffüllung mit den exotischsten Möglichkeiten überkompliziert wird, sondern wenn es die wirklich wichtigen Möglichkeiten einfach und damit benutzerfreundlich anbietet.
Der Hammer:
Ein Freund von mir arbeitet mit Michael Gramberg zusammen im ARD-Studio in Paris. Diese Leute müssen ihre Texte, wie andere Journalisten auch, vorher auf Papier bringen. Lange Rede, kurzer Sinn, seit einiger Zeit arbeiten diese Fernsehjournalisten mit 3 MSX-Computern und 3 Modulen Multitext. Tja, das war nicht alleine mein Werk, sondern die Qualität von MSX.
Ich kann den Leuten, die sich schon nach einem anderen Computer umschauen nur eins raten: Behalten Sie Ihren MSX-Computer, denn was da sonst noch alles auf dem Markt wie Gold glänzt, kann durchaus auch viel Ärger bringen. Das sich viele einen Computer kaufen, weil Andere denselben Typ haben, ist für mich kein Argument, denn meinen lieben Hund (ein

knackiger Mischling) würde ich ja auch nicht umtauschen, nur weil Andere sich vielverbreitete Rassehunde kaufen. Solange ich mit dem zufrieden bin was ich habe, solange es genügend Softwarefutter für meinen lieben MSX-Rechner gibt, ja solange werde ich diese geliebte Kiste auch mein Eigen nennen. Was nützt mir nämlich ein ATARI ST, ein AMIGA, oder sonst ein Rechner, wenn diese Computer zwar theoretisch mehr können, aber ich gar keinen Bedarf dafür habe. Sollte ich meine Artikel auf einem komplizierterem Textverarbeitungsprogramm schreiben, nur weil der dazugehörige Computertyp "IN" ist? Soll ich mich nächtelang in einen neuen Computertyp einarbeiten, nur weil ich dann jedem der es nicht wissen will erzählen kann, daß ich auch einen XYZ-Computer habe? Nein, daß was jetzt IN ist, ist bald auch wieder OUT. Für mich ist es aber immer IN, daß ich mit meinem MSX-Computer auch noch in 3 Jahren arbeiten kann, weil ich ihn wirklich kenne.
Bis das eine abgenutzte Tastatur uns scheidet...

Viele liebe Grüße
Ihr Hartmut Dirks



HINWEIS

Die Programme Tweety und Grafik der Ausgabe Nr.1 / 1988 liefen leider nicht auf MSX2-Rechnern. Wir bitten höflichst um Entschuldigung !!!

INHALT

TIPS + TRICKS

DER VRAM

DIE BENUTZUNG DES VRAM BEI SCREEN 0 (textbetrieb mit 40 Z. * 24 z.

ADRESSE (VON/BIS):	FUNKTION:
0-2047	Tabelle der Musternamen (BASE (0))
2048-16383	Tabelle des Zeichengenerators (BASE (2))

DIE BENUTZUNG DES VRAM BEI SCREEN 1 (Textbetrieb mit 32 Z. * 24Z.

ADRESSE (VON/BIS):	FUNKTION:	
0-6143	Mustergenerator-Tabelle	(BASE (7))
6144-6911	Tabelle der Musternamen	(BASE (5))
6912-8191	Sprite-Attribut Tabelle	(BASE (8))
8192-14335	Farbtabelle	(BASE (6))
14336-16383	Sprite-Muster-Tabelle	(BASE (9))

DIE BENUTZUNG DES VRAM DEI SCREEN 2 (Grafikbetrieb mit hoher Auflösung)

ADRESSE (VON/BIS):	FUNKTION	
0-6143	Mustergenerator-Tabelle	(BASE (12))
6144-6911	Musternamen-Tabelle	(BASE (10))
6912-8191	Sprite-Attribut Tabelle	(BASE (13))
8192-14335	Farbtabelle	(BASE (11))
14336-16383	Sprite-Muster-Tabelle	(BASE (14))

DIE BENUTZUNG DES VRAM BEI SCREEN 3 (Multifarb-Betrieb)

ADRESSE (VON/BIS):	FUNKTION:	
0-2047	Mustergenerator-Tabelle	(BASE (17))
2048-6911	Musterbezeichnungstabelle	(BASE(15))
6912-14335	Sprite-Attribut-Tabelle	(BASE (18))
14336-16383	Sprite-Muster-Tabelle	

Diese Adressen werden benötigt , um speicherbereiche mit VPEEK u.VPOKE zu lesen u. zu ändern, mit BASE ihre Basisadresse zu lesen bzw. zu ändern oder komplette speicherteile mit folgendem Statement zu sichern :
1.Cassette: BSAVE"cas:Dateiname",Anfangsadresse,Endadresse,S
2.Diskette: BSAVE"A:Dateiname",Anfangsadresse,Endadresse,S
(bei B-Laufwerk A: durch B: ersetzen)

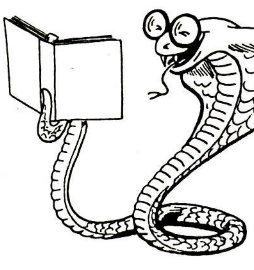
und um sie bei folgendem Statement wieder einzuladen:
1.Cassette: BLOAD"cas:Dateiname",S
2.Diskette: BLOAD"A:Dateiname",S
VORSICHT:Da der Videoprozessor (VDP) die Daten direkt umsetzt,müssen Sie mit dem Verlust der sich auf dem Bildschirm befindenen daten rechnen. Außerdem müssen Sie , wenn Sie ein Bild in screen 1,2 oder 3 gesichert haben , vor dem Laden auch Screen 1,2 oder 3 eingeben.Am besten entwerfen Sie ein Kurzprogramm wie dieses :

```
10 SCREEN 2
20 BLOAD"gerät:Dateiname",S
30 GOTO 30
```

Beim Abspeichern des ganzen VRAM sind Start- u. Endadr. 0 bzw. 16383.
Ein Beispiel:
Sie haben ein Bild in Screen 2 entworfen und wollen es sichern.Auf dem Bild sind keine Sprites.
Sie brauchen also weder die Sprite-Mustertabelle noch die Sprite-Attribut-Tabelle . Auch Musternamentabelle fällt weg, da sie keine direkte Auswirkung auf den Bildschirminhalt hat. Sie brauchen also nur die Mustergeneratot - Tabelle und die Farbtabelle. Diese müssen jedoch getrennt gesichert bzw. geladen werden (erst Mustergeneratort. dann Farbt.)
Warum also nicht gleich den ganzen VRAM abspeichern????
Darum: Wie Sie wissen ist der VRAM 16KB groß aber die beiden zu speichernden Teile nur 7KB! Sie sparen also 9KB Speicherplatz auf Disk oder Cassette!!!

Viel Spaß wünscht Björn Brügemann

Wennerscheiderstr.:118
5206 Neunkirchen
Tel:02247/3832



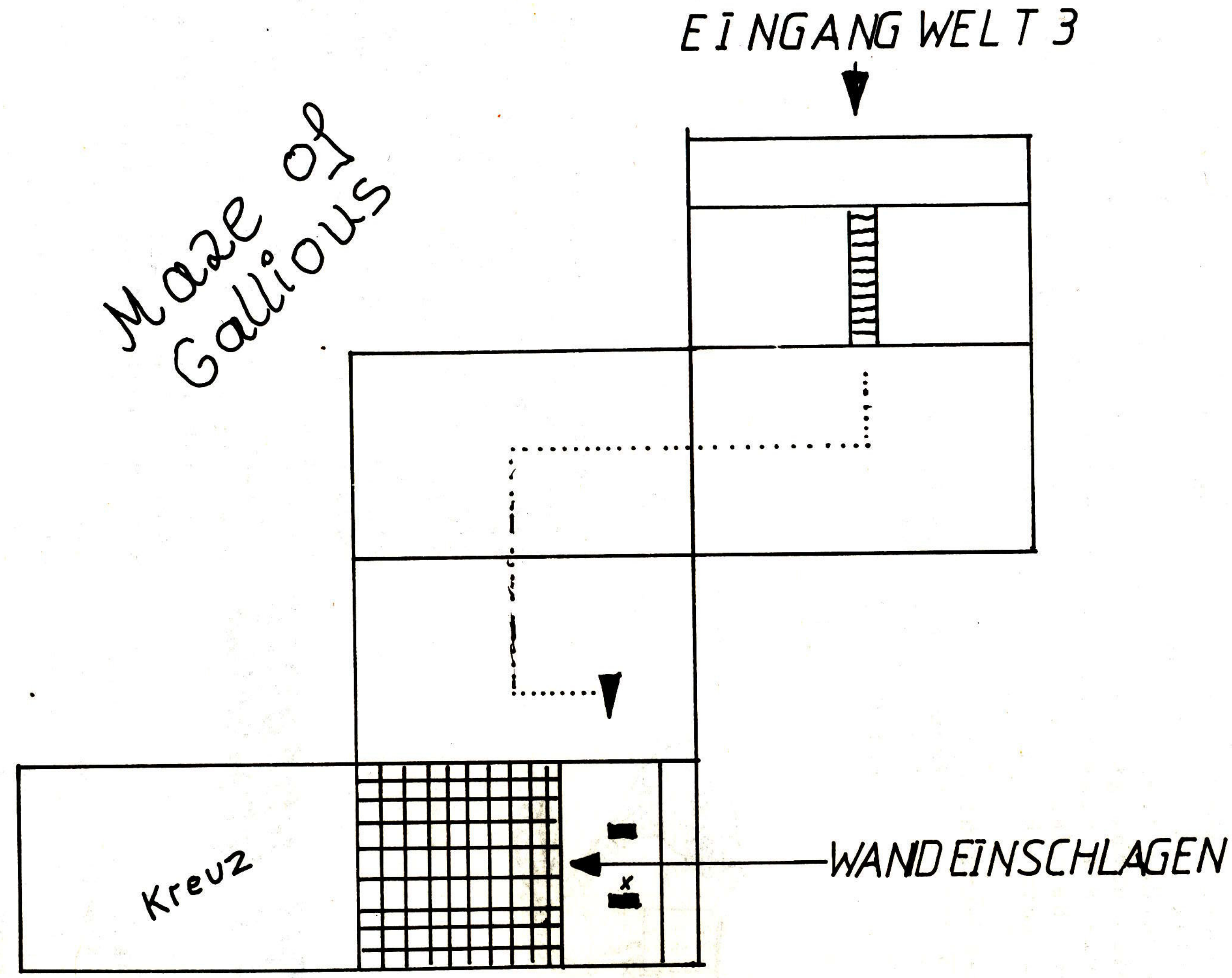
TIP:
MAZE OF GALIOUS

Eine große Quälerei für einen begeisterten Kämpfer gegen den großen Zauberer bedeutet die frustrane Suche nach dem ach so wichtigen Kreuz , das so hinterhältig versteckt wurde . Aber nun ist die Zeit des Schmorens vorbei ! Und hier die Beschreibung:
befinden Sie sich jetzt in der auf der Zeichnung skizzierten Position , also auf der unteren der beiden Plattformen ? Springen Sie dann an die linke Wand unterhalb der oberen Plattform und schlagen dann mit dem Schwert gegen die Wand.Haben Sie richtig getroffen , so werden Sie dies hören.Kehren Sie jetzt wieder auf die untere Plattform zurück. Das ganze müssen Sie jetzt noch zweimal wiederholen , erst dann öffnet sich die Wand.Aber jetzt VORSICHT !!!!! Sind Sie ca. in der Mitte des Ganges , springen Sie nach links oben , ansonsten fallen Sie nach unten und können noch einmal von vorne beginnen (Reset) . Am besten ist es , wenn Sie mit dem Gamemaster ständig alles abspeichern , denn das zerschlagen der Wand ist sehr schwierig.

Diesen Tip verdanken wir

Jürgen Beckers
Engbrück 38
4052 Korschenbroich 1
Tel: 02161/181562

Maze of Gallious



Hinweis: x = Standort der Person (Popolon)

TIP: MAZE OF GALIOUS

Mit "The Maze of Galious" hat KONAMI die Fortsetzung des bekannten Spieles "Knightmare" auf den Markt gebracht.
"The Maze of Galious" (Untertitel "Knightmare II") geht dort weiter, wo "Knightmare" endet – im Albtraumschloß.
Während Popolon auf dem Weg zum Albtraumschloß war um Aphrodite zu befreien, raubte der Hohepriester Galious das noch ungeborene Baby der Beiden aus dem Himmel und verschleppte es zum Albtraumschloß.
Popolon und Aphrodite sind daraufhin gemeinsam zum Albtraumschloß aufgebrochen, um das Baby zu retten – und genau hier setzt die Spielhandlung ein.
Dieser Bericht soll nun nicht das Spiel beschreiben, sondern Lösungswege darlegen, die zur Rettung des Babys führen. Vorab sei eines bemerkt: Die Rettung des Babys ist möglich auch wenn viele Spieler dies für unmöglich halten. Ich habe es in 4 wöchiger Arbeit schließlich auch geschafft das Baby zu retten.

Bevor wir mit der Lösung beginnen, hier noch eine generelle Information zum Rechner: Es ist grundsätzlich auf den Tastaturtyp zu achten. Bei Rechnern mit deutscher Tastatur (die meisten MSX-1 Rechner und alle MSX-2 Rechner) sind die Tasten "Y" und "Z" vertauscht. Ist im Geheimcode oder im Magischen Wort zur Herbeiführung des großen Dämonen ein "Y" vorhanden, so muß an dieser Stelle ein "Z" über die Tastatur eingegeben werden und umgekehrt.

Als erster Gegenstand Sollte der Heiligenschein aufgenommen werden. Dieser liegt gleich links im Bild neben dem Startbild unter dem oberen Stein verborgen. Der Heiligenschein ist oftmals die letzte Rettung wenn Popolon oder Aphrodite ins Feuer gefallen ist um den Tod zu verhindern.

Sobald der Heiligenschein aufgenommen ist, kann man durch die Tastenfolge "F1" "RETURN" zur Göttin DEMETER flüchten. Die Figur (Popolon oder Aphrodite)



erscheint dann in einem Bild wo der Eingang zur Göttin DEMETER liegt. Sobald die Figur den Eingang zur Göttin betritt, kann der Geheimcode abgefragt werden, der es ermöglicht auch nach dem Ausschalten des Rechners an der gleichen Stelle weiterzuspielen.
Immer wenn ein neuer Gegenstand gefunden wurde, sollte man sich von der Göttin DEMETER den neuen Code geben lassen. Ebenfalls ist dies sinnvoll, wenn die Lebensenergie einer Person ziemlich abgelaufen ist. Durch Neustart und Eingabe des entsprechenden Codes wird die Lebensenergie wieder voll ersetzt. Ist jedoch eine Figur getötet, so kann auch ein Neustart mit Eingabe des Geheimcodes die Figur nicht mehr zurückholen.

Nachdem Sie den Heiligenschein haben, suchen Sie zuerst den Schlüssel zu Welt 1 und die Pfeile. Sammeln Sie mindestens 20 Münzen und gehen Sie auf dem nächsten Weg zum Wasser. Dort befindet sich ein Gott, bei dem Sie die Lupe für 20 Münzen kaufen können.
Danach gehen Sie in Welt 1 und besiegen dort den großen Dämonen. Welt 1 stellt keine große Schwierigheit dar. Es ist jedoch darauf zu achten, daß Sie beim Kampf mit dem großen Dämonen nicht alle Pfeile verschossen haben.
Nachdem Welt 1 besiegt ist, machen Sie sich erst einmal auf den Weg durch das gesamte Schloß um möglichst viele Gegenstände zu finden. Je mehr Gegenstände Sie haben, desto leichter wird das Spiel für Sie. Lernen Sie richtig mit den Liften zu fahren, damit Sie nachher keine böse überraschung erleben.
Welt 2 Sollten Sie erst betreten, wenn Sie die Bibel gefunden haben, denn ohne die Bibel ist der große Dämon der Welt 2 fast unbesiegbar.

<u>Welt 2</u> stellt die nächste große Schwierigkeit dar, denn hier werden Sie einen Abgrund mit Wasser vorfinden, den Sie nicht überwinden können. über diesen Abgrund kommen Sie nur mit der "Brücke der Liebe". Diese Brücke können Sie nur mit Hilfe der Puppe errichten. Diese Puppe finden Sie wie folgt:
Sobald Sie Welt 2 betreten

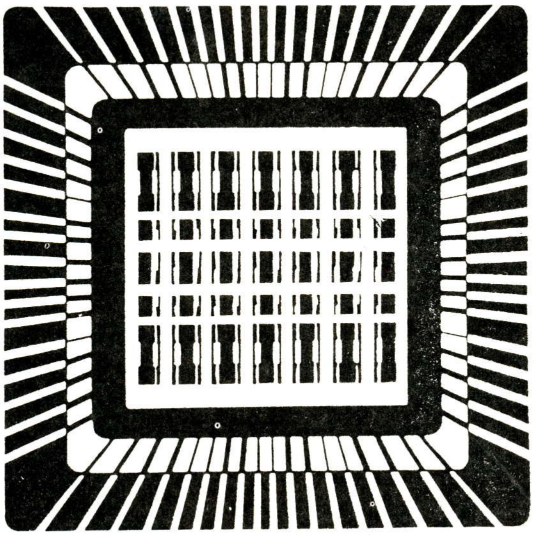


haben, gehen Sie die <u>linke Leiter</u> nach oben, bis es nicht mehr weiter geht. Nehmen Sie sich jedoch vor den schwarzen Schnecken in acht, denn sie sind unbesiegbar. Verlassen Sie jetzt das Bild nach links. Dort finden Sie ein Bild, wo sich in der linken oberen Ecke ein Grabstein befindet und eine weiße Madonna taucht an unterschiedlichen Plätzen auf. Gehen Sie zum Grabstein in der linken oberen Ecke. Die gegenüberliegende Wand ist besonders dick. Springen Sie vor diese Wand und schlagen Sie mit dem <u>Schwert</u> mehrere Male gegen diese Wand (ca. 20 mal). Die Wand verschwindet und es erscheint die Puppe. Sobald Sie diese Puppe haben, gelangen Sie mühelos über den Abgrund, denn die "Brücke der Liebe" ist errichtet.
Beim Kampf gegen den großen Dämonen öffnet sich dieser und wirft Feuerkugeln aus. Sobald sich der Dämon geöffnet hat und den Blütenstengel ausgefahren hat, drücken Sie die "CTRL" Taste um das Spielgeschehen anzuhalten. Sie müssen jetzt den Blütenstängel mehrmals mit den Pfeilen treffen um den Dämonen zu vernichten. Dazu ist es nötig mehrmals die "CTRL" Taste zu drücken. Bedenken Sie jedoch, daß Sie maximal 10 mal das Geschehen anhalten können.

Die Welten 3 und 4 stellen keine großen Schwierigkeiten dar. Hier sind lediglich einige Gegenstände der Welten (Weihwasser, Zauberstab, Robe) in den Wänden versteckt. Zu den Dämonen gelangen Sie wiederum wenn in bestimmten Bildern alle Unholde vernichtet wurden.

<u>Welt 5</u> stellt die nächste Schwierigkeit dar. Ab hier sollte man unbedingt die Kerze haben, denn sonst sind einige Bilder nur schwarz und man muß sich im Dunkeln durchtasten.
Schießen Sie <u>alle</u> Würmer, denen Sie begegnen ab, egal ob sie das Spielgeschehen beeinflussen oder nicht. Nur so können Sie in Welt 5 über das Wasser gelangen. Wenn Sie das Wasser erreichen, so gehen Sie durch den <u>unteren</u>

<u>Gang</u> zum Wasser, treten bis zum Abgrund vor und warten einige Sekunden. Jetzt erscheinen Steine auf dem Wasser und Sie können darüberspringen.



Hinter dem Wasser können Sie auch das Ruder kaufen. Das Ruder brauchen Sie, um zurück zum großen Dämonen zu kommen, denn mit dem Ruder können Sie auf den "Wasser der Ameisen" laufen.

Mittlerweile haben Sie soviel übung bekommen, daß die Welten 6, 7 und 8 keine großen Schwierigkeiten darstellen.

In <u>Welt 9</u> gibt es eine geheime Leiter, die nicht so leicht erkannt wird, aber den schnellsten Weg zum großen Dämon bietet.
Sobald Sie in das erste Bild mit Lava kommen, bleiben Sie sofort stehen und schießen erst alle Fledermäuse ab. Dann erscheint links oben die geheime Leiter. über diese Leiter bekommen sie die wichtigsten Gegenstände am schnellsten.

Nachdem auch Welt 9 besiegt ist, steht nur noch der Kampf mit Galious bevor. Galious befindet sich in Welt 10. Der Eingang zu Welt 10 hat jedoch keinen festen Platz im Schloß, sondern kann in verschiedenen Bildern auftauchen. Unter anderem kann er auch direkt im Startbild auftauchen. Durch mehrmalige Eingabe des geheimen Codes nachdem Welt 9 besiegt wurde, erscheint irgendwann das Tor zu Welt 10 direkt im Startbild. Dies ist die einfachste Weise zu Gallious zu gelangen.

<u>Welt 10</u> ist recht schwierig zu bewältigen, da hier nur über Lava gesprungen werden muß. Es geht am einfachsten, wenn man auf das rechteste Podest springt, dann gerade hochspringt und den Joystick so lange nach rechts drückt, bis das Bild gerade verschwindet. Danach den Joystick <u>sofort</u> loslassen und man landet im nächsten bild genau auf dem linkesten Podest.
Um Gallious zu besiegen, braucht man zwei verschiedene Waffen. Die Schüsse des Galious können mit den Pfeilen vernichtet werden. Galious selbst muß mit den runden Feuern besiegt werden.
Sobald Galious besiegt ist, kann man das Bild nach rechts verlassen. Hier sind einige Steine zu finden. Diese Steine sollten aus gebührender Entfernung mit den Pfeilen zerschossen werden, da sich hier Schüsse von Galious verstecken können. Hinter einem dieser Steine ist das Baby versteckt. Berühren Sie das Baby und das Spiel ist beendet.

Trotz dieser Lösungen, sollten Sie mit Geduld an das Spiel herangehen. Es ist immer noch recht schwer zu spielen. Wird man jedoch erst einmal vom Spielfieber gepackt, so kann einen keiner mehr aufhalten das Spielende zu erreichen.

<u>Wie Sie die Dämonen zerstören:</u>

Welt 1 knöcherner Drache
Pfeile
Welt 2 Blumen Dämon
Pfeile auf Blütenstengel
Welt 3 feuerspeiender Drache
Feuer
Welt 4 hüpfende Blase
Mine darunter legen
Welt 5 fliegender Drache
Pfeile ins Gesicht
Welt 6 Krebs
Feuer drauffallen lassen

Welt 7 Vampir Mund
keramische Pfeile auf Zunge schießen

Welt 8 Hund
rundlaufende Feuer

Welt 9 dreiköpfiger Drache
keramische Pfeile ins Maul schießen

Welt 10 Galious
Galious Schüsse mit Pfeilen zerstören
Galious selbst mit rundlaufenden Feuern zerstören.

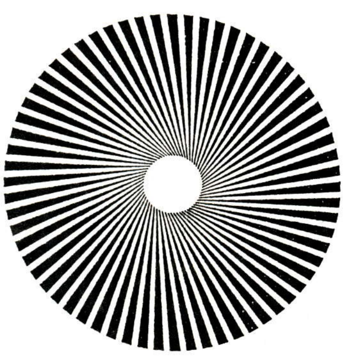
Die Schlüsselwörter zum herbeirufen der großen Dämonen wollen wir hier nicht verraten, denn das Spiel soll schließlich noch einen gewissen Spielreiz abgeben.

(Volker Becker)

KOPIERSCHUTZ

Ein Tip für Profi-Programmierer von :
Björn Brügemann
Wennerscheiderstrasse 118
5206 Neunkirchen
Tel:02247/3832

Im 1.Sektor einer unter MSX-DOS formatierten Diskette steht die Ladeanweisung für MSX-DOS. Diese ist nicht mit dem Befehl COPY copierbar und im Gegensatz zu Autoexec.Bas auch nicht durch Stop+Ctrl unterbrechbar. Wer seine Programme schützen will und sehr gut programmieren kann , könnte sich dies zunutze machen.



NIX ABO - NIX MSX-MAGAZIN

Es haben einige Leute nur 3,-DM, oder sogar kein Geld eingesandt. Wem das Abo des MSX-Magazines keine nunmehr 24,- DM wert sind, der kann sich völlig sicher sein, in Zukunft bestimmt keine weitere Ausgabe mehr zu bekommen. Verschenken können wir das Magazin nämlich nicht, dazu ist es einfach zu teuer in der Herstellung. Im Übrigen wäre das gegenüber den Abonnenten einfach unfair.
Also: Wers noch nicht getan hat: Schnell das MSX-Magazin abonnieren !!!

IMPRESSUM

MSX-Magazin
Edition H. Dirks
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158
Telex: (051)933524 geonet g
box:geo1:odin
Redaktion:
Volker Becker, Hartmut Dirks, Roswitha Schultz
Verantwortlich für den Inhalt:
Hartmut Dirks
Das MSX-Magazin erscheint sechswöchentlich.
Einzelverkaufspreis: 3,- DM
Jahresabonnement: 27,- DM
(inkl. Versandkosten innerhalb Europas)
Kündigung jeweils sechs Wochen zum Quartalsende.
Anzeigenpreisliste Nr. 1
Stadtsparkasse Aachen
(Blz.: 390 500 00)
Kto. Nr. 46006003
Für Einsendungen jeder Art kann leider keine Haftung übernommen werden.
Bei Nichtlieferung ohne Verschulden des Verlegers bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag.

MSX-MAGAZIN ABONNEMENT 1988

Sie möchten auch die 7 nächsten Hefte im Jahr 1988 frei ins Haus bekommen ?

Das ist ganz einfach !!!

Senden Sie uns über den Betrag von 21,- DM einen Verrechnungsscheck, oder 21,- DM in bar.
Sie werden alle 6 Wochen das neueste MSX-Magazin frei ins Haus bekommen.
Die Versandkosten für alle Magazine, und auch die Mehrwertsteuer sind im Abopreis mit enthalten.
Schneller und preisgünstiger gehts nicht mehr.

So bleiben Sie immer auf dem Laufenden.

Noch ein Tip:
Schreiben Sie Ihre Anschrift bitte gut lesbar, insbesondere auch auf die Überweisungsträger! Denn Sie sollen auf Ihr Heft nicht umsonst warten !

Empfehlen Sie das Magazin anderen Usern. Das MSX-Magazin ist Ihre Zeitschrift !!!
Beteiligen Sie sich mit Artikeln und Programmen an der Gestaltung des Heftes - wie gesagt:
Es ist auch Ihr Magazin.



TIP: METAL GEAR

METAL GEAR kann eigentlich in die Kategorie der Kriegsspiele eingeordnet werden. Dennoch ist es absolut kein "Ballerspiel", sondern erfordert viel Geschick und Strategie.
Als Geheimagent "Solid Snake" der Spezialeinheit "FOX HOUND" haben Sie die Aufgabe den verschollenen Agenten "Grey Fox" aus dem schwer bewaffneten Fort "OUTER HEAVEN" zu befreien. Weiterhin müssen Gefangene befreit werden und die Superwaffe "METAL GEAR", mit der es möglich ist jeden Punkt der Welt nuklear zu zerstören, muß zerstört werden.

Die ersten Schwierigkeiten beginnen mit der Spielanleitung. Hier ist zwar sehr schön beschrieben wie der Spielstand auf Kassette zu speichern ist, jedoch wird nicht erklärt wie der Spielstand zu einem späteren Zeitpunkt wieder geladen wird. Da jedoch auch der GAMEMASTER in Verbindung mit diesem Modul nicht funktioniert, gibt es anfänglich scheinbar keine Möglichkeit den Spielstand wieder zu laden.
Um einen Spielstand zu laden müssen Sie zuerst das Spiel starten und dann mit der <F1> Taste auf PAUSE gehen. Jetzt drücken Sie die <F4> Taste und verfahren genau wie beim abspeichern. <F4> lädt nämlich den Spielstand wieder ein und beginnt am letzten Kontrollpunkt.

Wenn Sie einen Raum oder einen Lastwagen besteigen, worin sich Rationen befinden, so gehen Sie so oft wie möglich hinein und nehmen die Rationen auf. Diese Rationen bringen Ihnen die bereits verbrauchten Kräfte vollständig wieder zurück.
Mit jeder Erhöhung des Dientgrades erhöht sich auch die Anzahl der Rationen, die Sie aufnehmen können.
Um eine Ration zu "verzehren" drücken Sie zuerst die <F3> Taste um zum Ausrüstungsmenü zu kommen. Bewegen Sie den Pfeil auf die Ration und drücken Sie dann im Menü den Aktionsknopf A oder die Leertaste um die Ration zu verzehren. Somit sind Ihre Kräfte wieder voll rehabilitiert.

Werden Gegenstände in den Lastwagen von einem Soldaten bewacht, so verstecken Sie sich zuerst hinter dem Lastwagen und warten bis der Soldat zu einem Rundgang aus dem Lastwagen herauskommt. Gehen Sie dann in den Lastwagen hinein und nehmen Sie den Gegenstand auf. So vermeiden Sie, daß Alarm ausgelöst wird.

Schießen sollten Sie erst dann, wenn Sie den Schalldämpfer besitzen, da sonst sofort der Alarm ausgelöst wird. Den Schalldämpfer erhalten Sie, wenn Sie von der Startebene mit dem Lift zur nächsthöheren Ebene hinauffahren und dann in das Bild rechts vom Aufzugsschacht gehen. Dort befindet sich ein Bunker. In diesem Bunker sind 4 Soldaten. Wenn Sie alle 4 Soldaten abschießen oder KO boxen, erhalten Sie den Schalldämpfer. Die Tür zu diesem Bunker läßt sich allerdings erst mit der zweiten Codekarte öffnen.

GREY FOX wird in einer geheimen Zelle gefangengehalten. Zu dieser Zelle können Sie nur dann gelangen, wenn Sie sich selbst auch gefangennehmen lassen. Sobald Sie die zweite Codekarte haben, können Sie in der gleichen Ebene, wo Sie die Codekarte gefunden haben, mit einem Lift (Über mehrere Ebenen) wieder um eine Ebene nach unten fahren. Gehen Sie vom Ausgang dieses Liftes durch alle Bilder nach unten durch, bis es nicht

mehr weitergeht. Dann gehen Sie ein Bild nach links um gefangengenommen zu werden.
Wenn Sie in der gehemen Zelle eingesperrt sind, hat man Ihnen Ihre gesamte Ausrüstung und alle Waffen wieder abgenommen. Schlagen Sie in der Zelle gegen die Wände um zu fliehen. Sie werden dann auch "Grey Fox" finden. Sobald Sie geflohen sind, gehen Sie in das Bild rechts von Ihnen. Dort befindet sich ein Wächter. Sie sehen am unteren Rand 2 Türen. Gehen Sie zur rechten Tür und schlagen Sie dagegen. In der Zelle hinter der Tür befindet sich ein Sack, worin Sie Ihre gesamte Ausrüstung zurückerhalten.
Wählen Sie jetzt unbedingt mit <F3> das Ausrüstungsmenü an. Hier finden Sie ein Symbol mit der Bezeichnung "TRANS". Dies ist eine Wanze des Feindes, die sofort Alarm auslöst, wenn Sie eine Ebene betreten. Gehen Sie mit dem Pfeil auf dieses Symbol und drücken Sie Aktionsknopf A oder die Leertaste. Dadurch wird die Wanze "weggeworfen".

Wächter können Sie mit den Lenkraketen erledigen, wenn sie 4 mal getroffen werden.

In den Kellergewölben sollten Sie gegen die Wände schlagen. Klingt es hier an manchen Stellen anders, so können Sie die Wand mit einer Plastikbombe aufsprengen, Dahinter befindet sich dann ein Raum mit einem wichtigen Ausrüstungsgegenstand.

Um aus dem ersten Gebäude herauszukommen, ist es notwendig über das Dach zu gehen und mit dem Fallschirm abzuspringen. Wenn Sie jedoch auf dem Dach über die wacklige Brücke gehen, sollten Sie nicht den Fallschirm angewählt haben. Fallen Sie von der Brücke, so sind Sie dann zwar tot, aber Sie können mit der <F5> Taste wieder beim Lift direkt auf dem Dach weiterspielen. Tragen Sie jedoch den Fallschirm, so schweben Sie zwar langsam zu Boden, müssen das Spiel jedoch fast ganz vom Anfang wieder durchlaufen um zurück zum Dach zu gelangen.
Auf dem Dach finden Sie ein Flugzeug. Dieses Flugzeug muß mit dem Granatwerfer (20 Treffer) zerstört werden. Danach können Sie mit dem Fallschirm vom Dach abspringen um in andere Regionen des Gebäudes zu kommen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie jedoch unbedingt den Minendetektor haben.

Nachdem Sie das Gebäude verlassen haben, geht es dann durch die Wüste zum zweiten Gebäude. Achten Sie darauf, daß einige LKWs, die Sie besteigen, losfahren und Sie wieder zum Spielanfang befördern.
Kurz vor dem Eingang zum Gebäude 2 steht Ihnen ein Panzer im Weg. Diesen Panzer können Sie mit den Minen zerstören. Laufen Sie jedoch auf keinen Fall vor der Kanone des Panzers vorbei. Das Geschoß wäre Ihr sicherer Tod.
Ins Gebäude 2 kommen Sie nur, wenn Sie die Uniform tragen.

Die wohl größte Schwierigkeit liegt gleich zu Anfang von Gebäude 2. Hier gibt es eine Tür, die nur druch das Wasser erreichbar ist. Hinter dieser Tür treffen Sie auf eine Planierraupe, die sich schnell auf Sie zubewegt um Sie zu überfahren. Diese Planierraupe scheint unüberwindbar. Hier der Weg zur Zerstörung der Planierraupe:
Nehmen Sie den Granatwerfer und Codekarte 4 und schwimmen Sie zur Tür. Nachdem sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie nicht in den Raum hinein, sondern nehmen zuerst die kugelsichere Weste. Dies hat den Zweck, daß sich die Tür nach dem Betreten des Raumes von innen nicht mehr öffnet.
Betreten Sie den Raum und richten Sie das Zielkreuz auf die Schaufel der Planierraupe. Drücken Sie schnell den Aktionsknopf um die Granaten abzuwerfen. Sie müssen die Raupe in dieser Stellung mit 6 Granaten treffen. Danach drehen Sie sich um und gehen bis zur Tür zurück. Jetzt drehen Sie sich schnell wieder zur Raupe um

und feuern nochmals 2 Granaten ab. Die Planierraupe ist dann zerstört und der Weg ist frei.

Im zweiten Gebäude gibt es 2 Lifte. Ein Lift fährt nur nach oben, der andere Lift nur nach unten. Fahren Sie zuerst auf das Dach. Dort finden Sie auch Codekarte 5. Diese Karte öffnet Ihnen den weiteren Weg durch das Gebäude 2.

Im 2.Gebäude in der blauen Ebene ist Dr.Petrovic gefangen. Dr. Petrovic hat METAL GEAR gebaut und weiß als Einziger, wie diese Superwaffe zu zerstören ist. Dr. Petrovic ist allerdings erst bereit mit Ihnen zu sprechen, wenn seine Tochter Helen befreit ist.
Um zu Helen zu kommen, müssen Sie durch die unterirdischen Gänge wieder zu Gebäude 1 zurück. Hierzu brauchen Sie die Taschenlampe. Sind Sie in den Gängen jedoch besonders vorsichtig, denn hier gibt es Fallgruben.

Dr.Petrovic wird Ihnen sagen, daß METAL GEAR mit 16 Plastikbomben zu zerstören ist. Es muß allerdings eine bestimmte Reihenfolge beim Bombenlegen eingehalten werden. Dr.Petrovic wird Ihnen die ersten 15 Positionen der Bomben sagen. Die letzte Position ist ihm entfallen. Legen Sie die letzte Bombe an den rechten Fuß von METAL GEAR.

Jetzt müssen Sie sich auf den Weg zu Gebäude 3 machen. Dazu brauchen Sie unbedingt den Kompaß um durch die Wüste zu kommen. Hierbei wird Ihnen "Jenifer" (zu erreichen über den Transmiter Kanal 120.48) helfen. Ebenso wird Ihnen "Jenifer" einen Raketenwerfer bereitstellen. Mit diesem Raketenwerfer müssen Sie ... aber das wissen Sie ja bereits von Dr. Petrovic.

Wenn Sie duch die Wüste zu Gebäude 3 gehen, werden Sie von Skorpionen angegriffen. Am besten schießen Sie die Skorpione mit dem Maschinengewehr ab. Werden Sie doch berührt, so gehen Sie auf das Gegengift und drücken den Aktionsknopf.

Sobald Sie Gebäude 3 betreten, hören Sie nicht mehr auf die Ratschläge von BIG BOSS. Suchen Sie zuerst die Sauerstoffflasche und gehen Sie zu Gebäude 2 zurück. Hier tauchen Sie durch den unterirdischen Kanal wieder zu Gebäude 3 und befreien die 3 Gefangenen. Den Wächter erschießen Sie mit der Pistole. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie keinen Gefangenen töten, denn sonst werden Sie nie den Fluchtweg aus OUTER HEAVEN erfahren. Wenn alle Gefangenen befreit sind, erhalten Sie die letzte Codekarte.

Gehen Sie zu Gebäude 3 zurück und fahren Sie in den Keller. Hier können Sie noch einen Gefangenen befreien, der Ihnen sagen wird, wer der oberste Chef von OUTER HEAVEN ist.

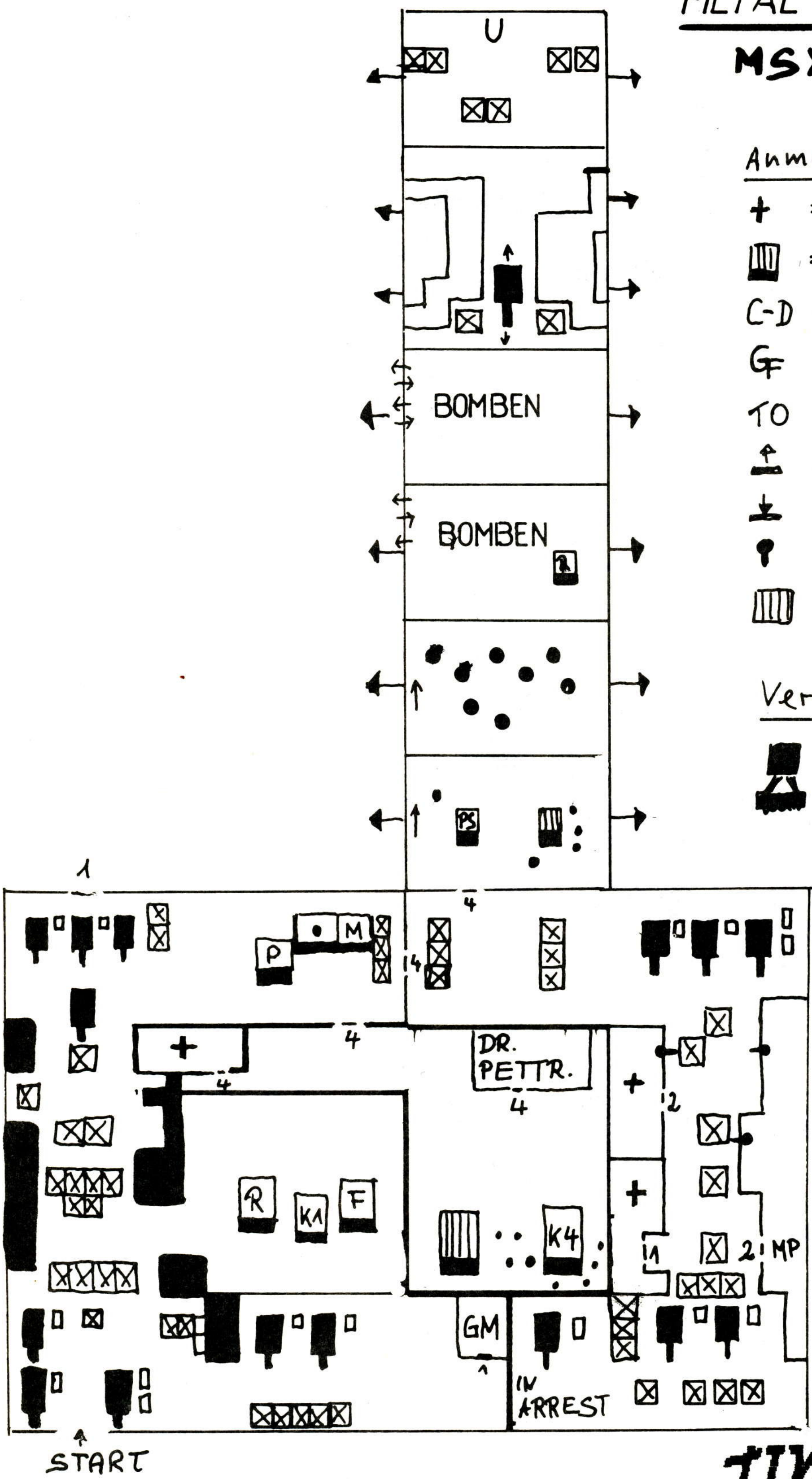
Sie gelangen jetzt zu METAL GEAR. Zerstören Sie METAL GEAR. Sobald die Superwaffe zerstört ist, gehen Sie auf die Zigaretten und drücken Sie auf den Aktionsknopf. Dadurch wird der Countdown der automatischen Selbstzerstörung des Forts verlängert.
Im letzten Raum haben Sie mit den obersten Chef von OUTER HEAVEN zu kämpfen. Niemand kann Ihnen sagen wie er zerstört werden muß. Probieren Sie es jedoch einfach einmal mit dem Raketenwerfer, aber Sie müssen flink sein.
Ist dieses letzte Hindernis geschafft, so finden Sie 3 Leitern. Welche Leiter Sie zur Flucht benutzen müssen, haben Sie jedoch schon von "Jenifers Bruder" erfahren.

Für alle, die das Spielziel nicht erreichen, wollen wir hier noch verraten, wer der oberste Chef von OUTER HEAVEN ist:
es ist Aaa............

(Volker Becker)

METAL GEAR

MSX 2



SCHNEIDER	120.79	120.26
BOSS	120.85	120.13
DIANE	120.33	120.91
JENNIFER		120.48

Anmerkungen:

+ = Gefangener
= LKW's – Fahren weg
C-D = Hat Karte 8
GF = Grey Fox
TO = Pettrovichs Tochter
= Lift – aufwärts
= Lift – abwärts
= Kamera
= Fallgruben

Vernichte:

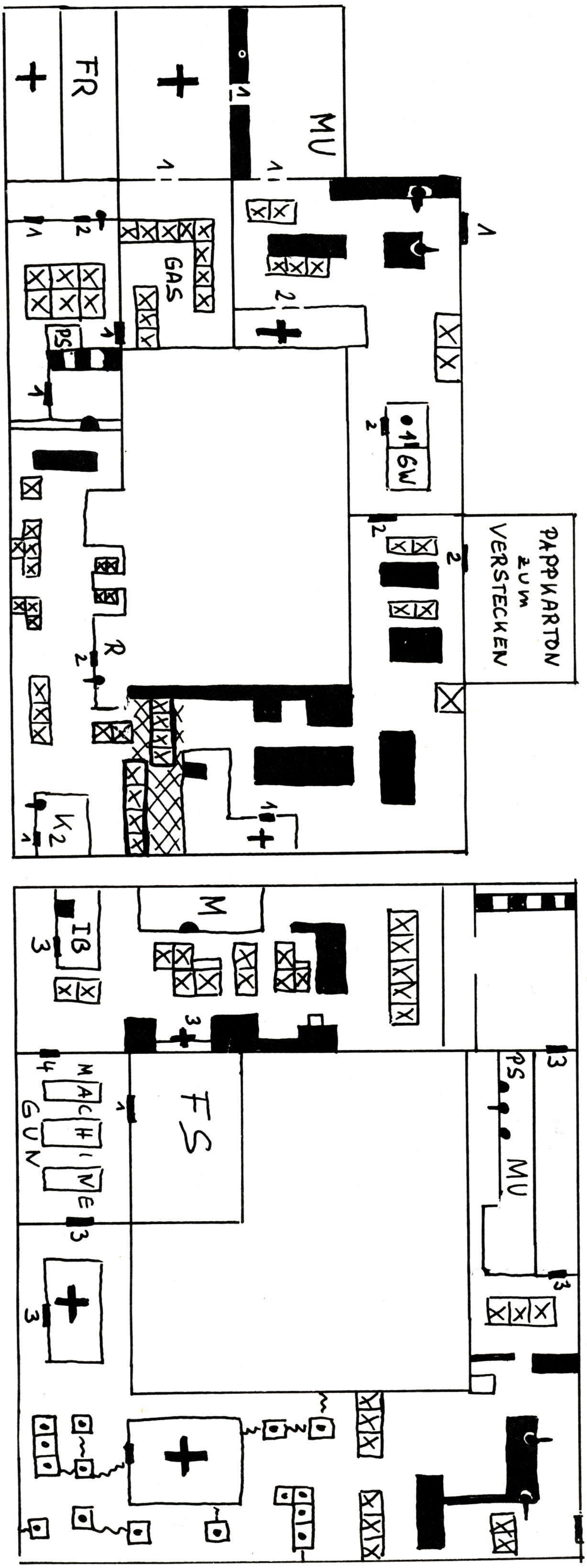
mit GW – 8 Stück
mit M – 11 Stück
mit GW
Mr. Arnold: mit RW je 4 St
Machine Gun: mit FR 4 St
Shoot Gunner mit FR o. GW
Fire Burner mit FR 6 St.

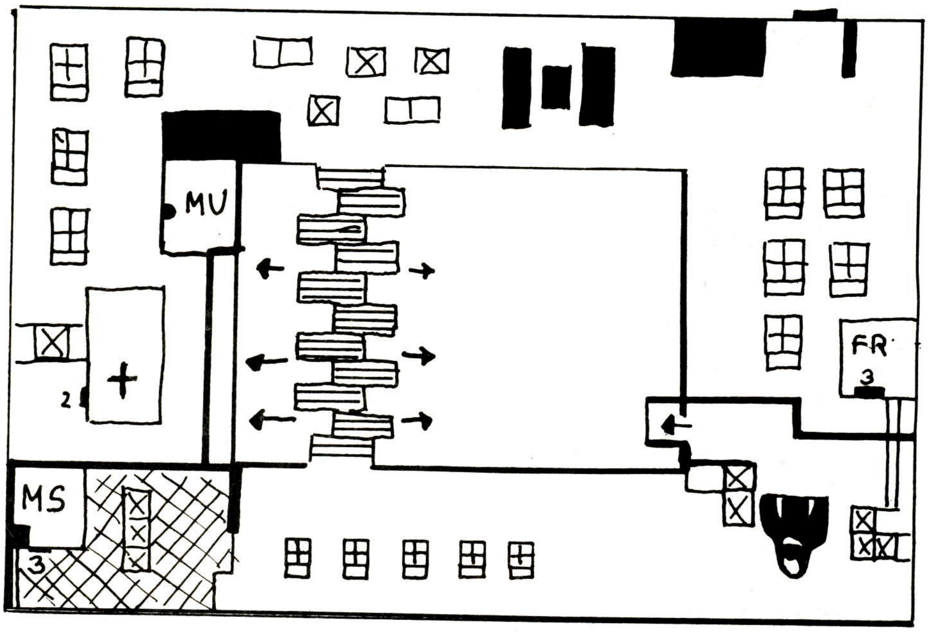
(M) → METAL GEAR mit PS 16 Stück
R, R, L, R, L, L, R, L, L
R, R, L, R, L, R, R.

TIP: METAL GEAR

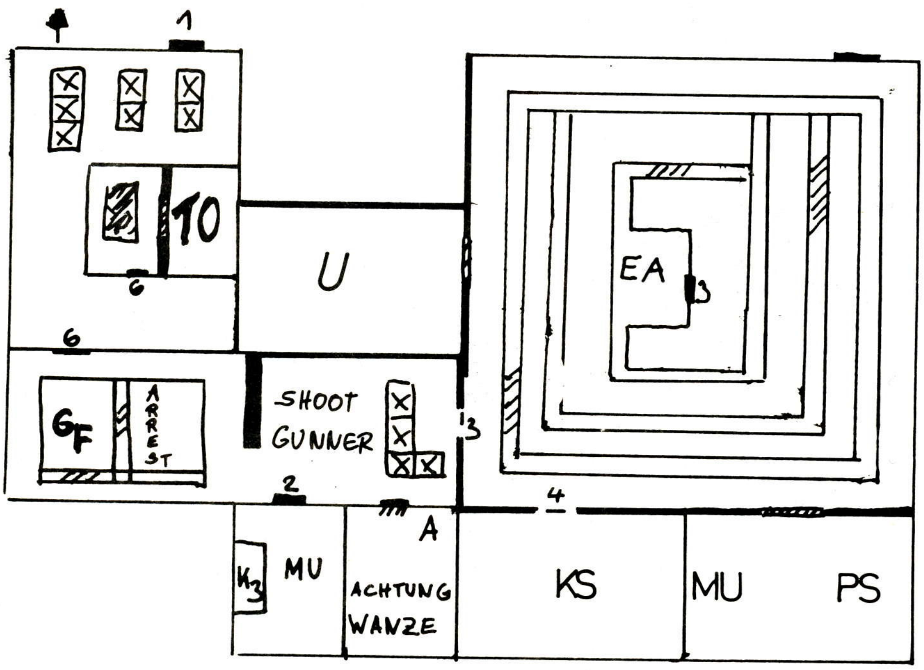
Entgegen allen Befürchtungen könnt Ihr Euch doch durch das Gebäudegewirr "durchballern". Diese detaillierte Zeichung von Karl Bader wird Euch dabei helfen.

Karl Bader
Wienerstr.:18/3/12
A-3170 Hainfeld


FR
MU
GAS
PS
GW
PAPPKARTON ZUM VERSTECKEN
R
K2
M
IB
FS
MACHINE GUN
PS
MU

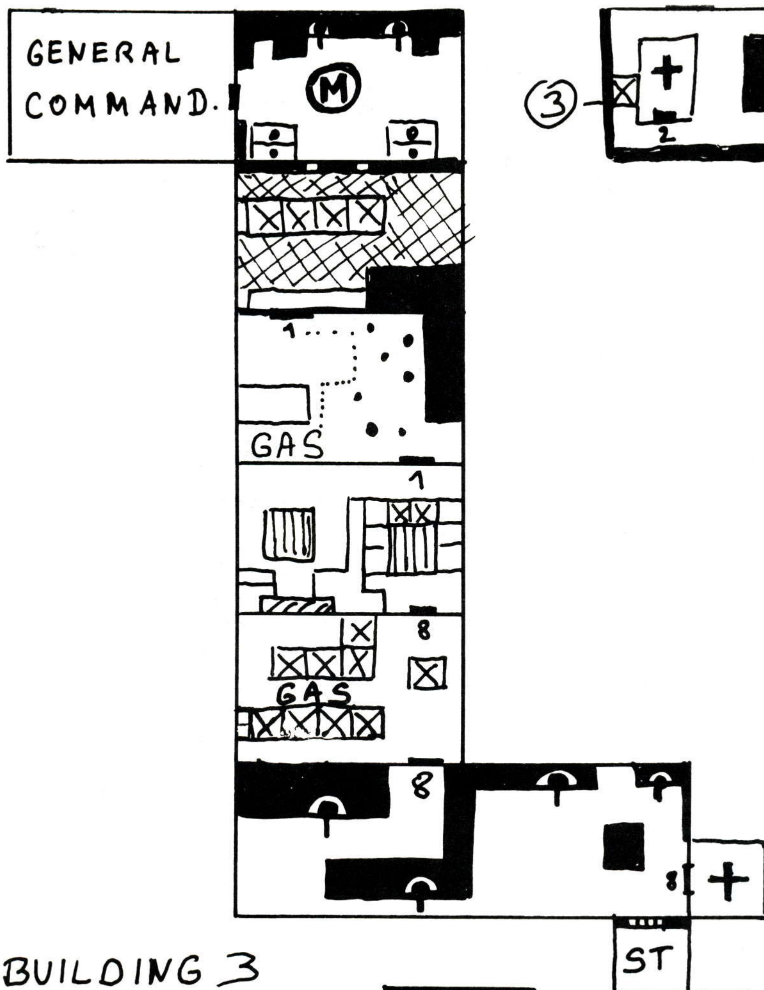


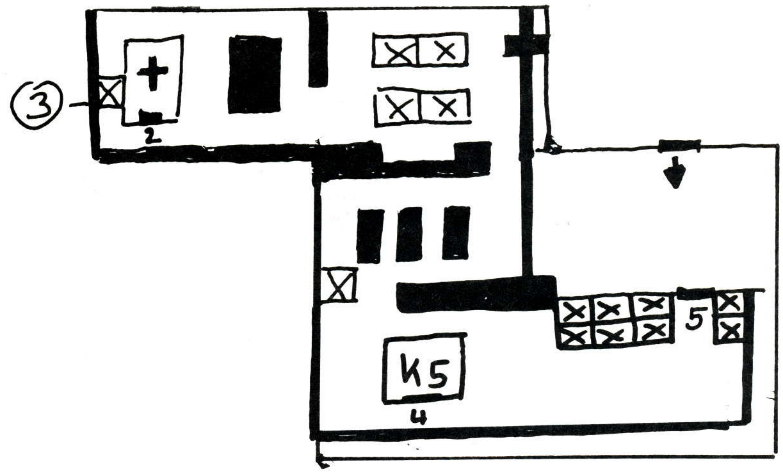
BUILDING 2



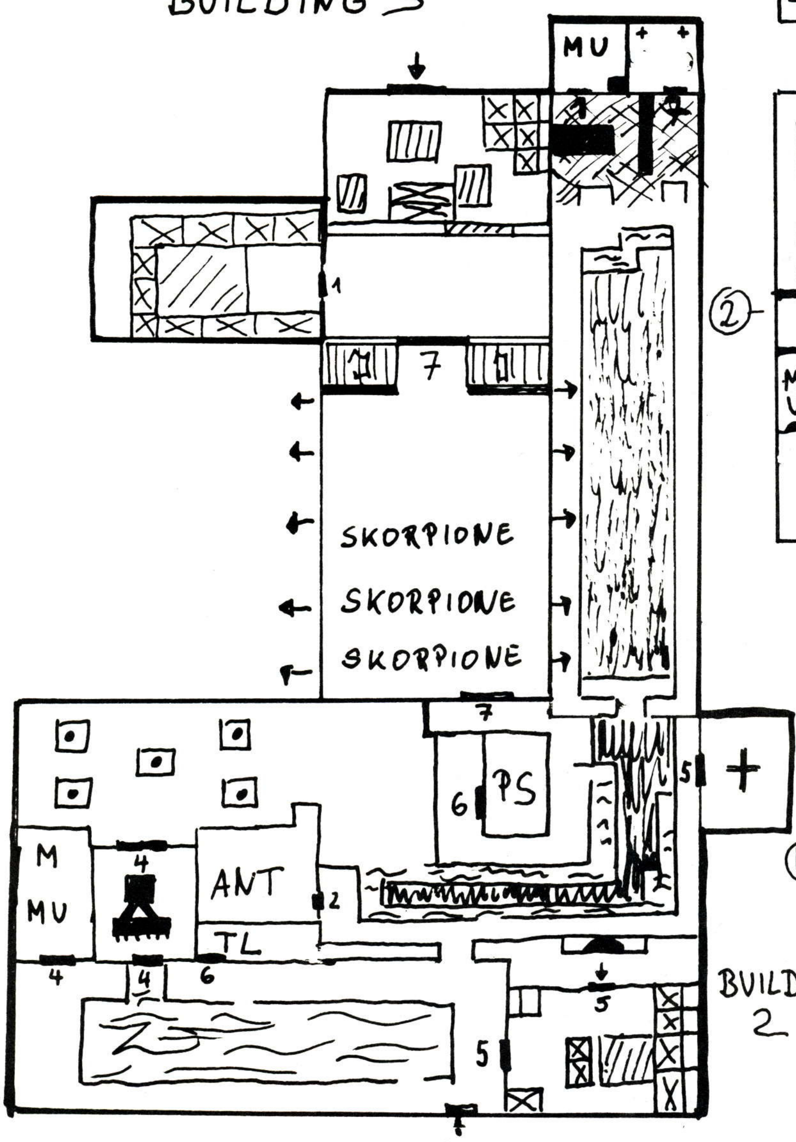
A = Ausrüstung
ANT = Antenne
C = Compass
EA = Explos. Anzug
F = Feldstecher
FR = Fernlenk Rakete
FS = Fallschirm
GM = Gasmaske
GW = Granatwerfer
IB = Infrarotbrille
U = Uniform
TL = Taschenlampe

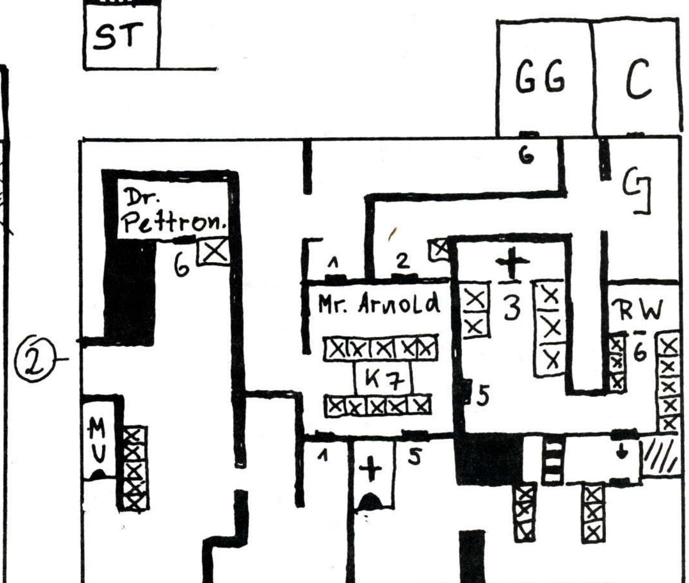
Kx = Karten 1-8
KS = Körperschutz
M = Minen
MP = Maschinenpistole
MS = Minensucher
MU = Munition
P = Pistole
PS = Plastiksprengstoff
R = Rationen
RW = Raketenwerfer
ST = Sauerstofftank
GG = gegengift



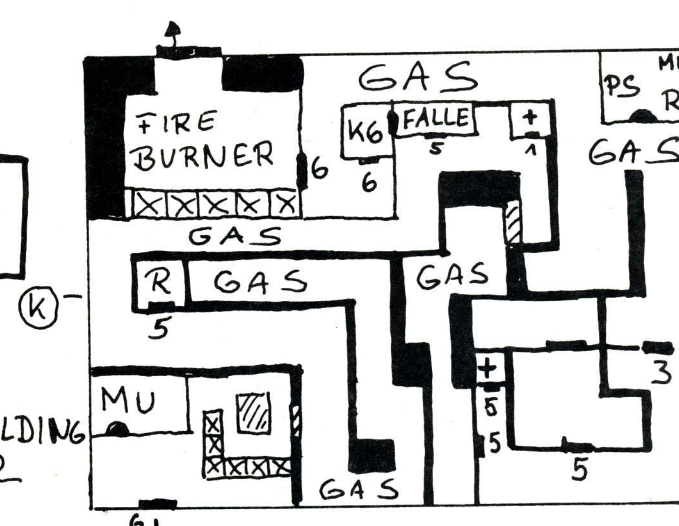


BUILDING 3





BUILDING 2



SOFTWARENEUHEITEN

In dieser Ausgabe wirbt die Odin-Software GmbH mit neuen Modulen aus Japan. Ich habe mir die Module etwas genauer angeschaut. Japan, daß Land der Comics und der Computerspiele, ist auch das Ursprungsland der neuen Spiele auf MSX-ROM-Cartridge. Klangvolle Namen, wie, The Roving Planet Styllus, Bull and Mightys Slim Chance, Aramo, Dragom King, Guardic, Space Camp, hydlide 2, Future, Bastard, Tritorn, oder Valis, lassen in keiner Weise erahnen, was sich dahinter für Spiele verbergen. Da sind solche Namen wie Tennis, Golf, altbekannte Konami-Hits, schon vom Namen her sehr eindeutig. Die phantasievollen Bezeichnungen der Spiele kommt deren Inhalt aber auf andere Weise sehr nahe, denn es handelt sich um Grafikadventure bester Machart. Ohne nun jedes Spiel einzeln zu beschreiben, kann ich doch mehrere für alle diese neuen Spiele wichtige Aussagen treffen. Da Japaner visuelle Reize besonders bevorzugen, immerhin sind sie daher auch Meister im Erstellen solcher, ist die Grafik aller Spiele mit wenigen geringen Abweichungen wirklich erstklassig zu nennen. Teilweise können sich die Konami-Module locker dahinter verstecken. Soundmäßig hingegen bieten die Module den gleichen eher miesen Standard von Konami. Warum packen die Hersteller dieser Module es eigentlich nicht, manchmal auch Stimmen im Programm erscheinen zu lassen? Auf Diskettenspielen gehts nämlich auch. Überhaupt finde ich die Soundausstattung aller Module, gemessen an den technischen Möglichkeiten, außerordentlich mager, zumal gerade MSX-Computer einen knackigen Soundchip enthalten. Ob Konami, oder sonstige Module, ich freue mich immer herzlich über die Möglichkeit meines Monitors, den Sound abdrehen zu können. Ansonsten sind die neuen japanischen Module eine wahre Freude für Freunde von Grafikabenteuern. Schnelle Reaktion und gute Geschicklichkeit, sowie die Freude an feuchten Händen sind keine schlechten Voraussetzungen für die Reise in diese Abenteuer mit dem MSX-Computer. Nur Mumien ließen sich von solchen Spielen nicht begeistern. Obendrein werden in diesen Spielen reihenweise Kämpfe mit Monstern und sonstigen unliebsamen Genossen ausgefochten, was durchaus zur Entfrustung beiträgt. Diese modernen Reisen ins Land der Phantasie und der Träume sprechen mit Sicherheit auch unsere europäische Mentalität stark an, denn auch in unseren Märchen und Sagen wimmelt es ja von Kämpfen des Guten gegen das Böse und Drachen scheint es wohl auch in Japan zu geben. Nun kommen nicht in jedem Spiel Drachen vor, denn beispielsweise Space Camp ist doch eher schon moderner Science Fiction. Insgesamt unterscheiden sich die Module von der Handlung her doch erheblich, obwohl doch alles Grafikabenteuer sind.

Ich finde diese neuen Module so gut, daß ich sie herzlich weiterempfehlen kann.

Einen Wermutstropfen hat die Sache aber doch, denn die Anleitungen sind alle in englischer Sprache gehalten, einmal hatte ich sogar eine japanische Anleitung in der Hand. Wirklich nachteilig ist das aber nicht, denn ich habe jedes Spiel auch ohne Anleitung spielen können, denn die Spiele sind nicht kompliziert. Der Spaß ergibt sich hierbei natürlich auch nicht aus der Kompliziertheit heraus, schließlich sind das keine Denkspiele, sondern hier locken das Abenteuer und die Kämpfe.

Gesamturteil:

Sehr empfehlenswert, Sound aber wie immer mager und es wäre immerhin ein Dienst am Kunden, wenn eine deutsche Beschreibung beiläge.

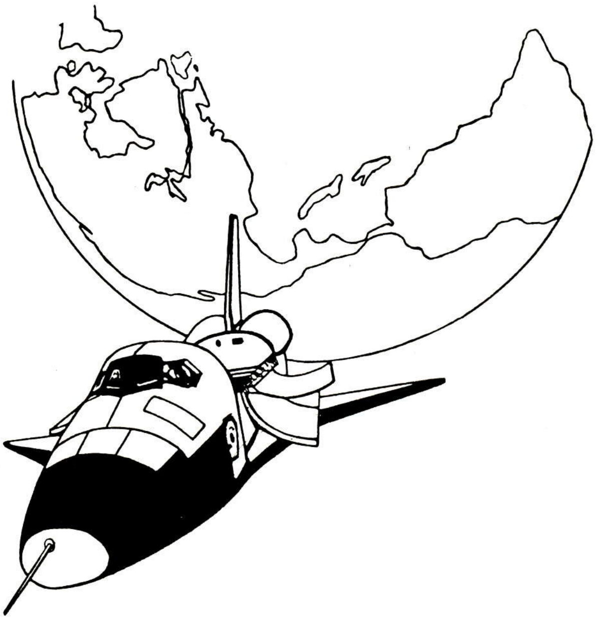
H.D.

GRAFIKMODUL MIT MSX-MAUS

Eine tolle Sache ist das neue Angebot eines Grafikmoduls mit MSX-Maus. Es gibt zwei verschiedene Versionen, Cheese 1 für MSX1 und Cheese 2 für MSX2. Somit kann jeder User in den Genuß des Grafikpaketes kommen. Cheese 1 ist auch für Leute interessant, die kein Disketten-laufwerk haben, denn die Bilder werden auf einem Datenrekorder abgespeichert. Cheese 2 dagegen kommt ohne Diskettenlaufwerk als Speichermedium nicht aus. Die Möglichkeiten des Grafikpaketes reichen von einfachen Bildern hin bis zu professionellen Anwendungen. Die Bedienung ist sehr einfach, denn die Menüführung erfolgt mit der Maus durch Pictogramme, die leicht verständlich sind. Die MSX-Maus ist universell einsetzbar, z.B. sogar im Joystickmodus. Mit diesem Grafikpaket erhält der Anwender nicht nur ein starkes Grafikmodul, sondern auch eine professionelle Maus. Das die Maussteuerung längst bei anderen Systemen Standard ist, beweist ihre Stärke. Selbst wer sonst mit Grafiken, oder dem Malen nichts am Hut hatte, kann mit diesem Grafikpaket schnell zum Künstler werden. Natürlich können alle Bilder auch auf jedem MSX-Drucker ausgedruckt werden. Endlich mal etwas anderes als ein Spielmodul ! Die Benutzerführung ist derart einfach, trotz der guten Möglichkeiten, daß eine Bedienungsanleitung gar nicht erforderlich ist. So soll Software sein, einfach, aber supereffektiv.

Mein Urteil:
Außerordentlich empfehlenswert !

Ausstattung für Cheese 1 + 2:
1 Grafikmodul und 1 MSX-Maus
Preis: 198,- DM
Anbieter: Odin-Software GmbH, Aachen



DIE MSX-MAUS

Das eine Maus ein ideales Steuerungsmittel ist, brauche ich wohl kaum zu erklären. Nachdem die Philips MSX-Maus nun nicht mehr von Philips vertrieben wird, ist eine neue Maus auf dem Markt aufgetaucht. Ursprungsland: Japan und speziell für MSX geeignet. Insbesondere die Grafikmodule Cheese 1 und Cheese 2 kommem ohne diese Maus gar nicht aus. Aber auch für viele andere Anwendungen ist diese Steuerung einfach Klasse. Nicht umsonst hat sich die Maus international und bei allen Computersystemen durchgesetzt. Das es jetzt endlich wieder eine MSX-Maus gibt ist eine tolle Sache.
Ich empfehle dieses süße Tierchen jedem User.
Preis: 119,- DM
Anbieter:
Odin-Software GmbH, Aachen

NEU: MSX-JOYSTICK

Nachdem es seit einiger Zeit Anbieter eines echten MSX-Joysticks mehr gab, wird nun wieder einer angeboten.
Wichtig:
Viele Spiele brauchen unbedingt den zweiten Feuerknopf, den normale Joysticks nicht anbieten. Diese MSX-Besonderheit machte Vielen zu schaffen, da mangels des zweiten Knopfes immer in die Tastatur gegriffen werden mußte. Der neue MSX-Joystick hält sich diesbezüglich klar an den Standard und somit macht auch das Spielen wieder richtig Spaß.
Preis: 39,- DM
Anbieter:
Odin-Software GmbH, Aachen

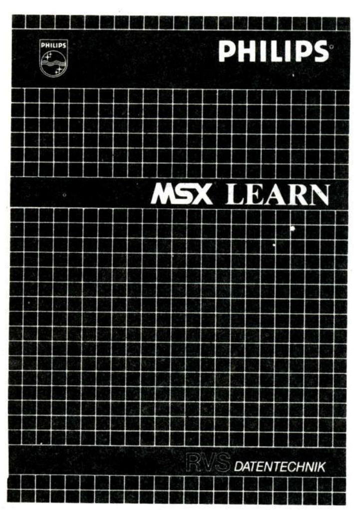
Das es für MSX-Computer nicht nur Spielsoftware gibt, tritt bei dem großen Angebot an Spielen leicht in den Hintergrund. In dieser Ausgabe möchte ich ein paar Programme vorstellen, die von ernsthafter Professionalität sind.

MSX-PROFI

Wer in Assembler programmieren möchte, der findet mit MSX-PROFI eine bärenstarke Programmbibliothek. Anfänger können durch die kommentierten Programmlistings sehr viel lernen. Ein Grafikpaket ist außerdem enthalten. Eine unentbehrliche Programmsammlung mit einem tollen Handbuch.
MSX-Profi gibt es auf Kassette für MSX1+2 Computer für 99,- DM bei RVS-Datentechnik und der Odin-Software GmbH.

MSX-LEARN

Dieses Programm stellt einen hervorragenden Einführungskurs in die Mikroprozessor-Programmierung dar. Der Kursus ist mit vielen Programmbeispielen sehr lebendig aufgebaut und setzt nur sehr minimale BASIC-Kenntnisse voraus. Das Programmpaket enthält einen PROGRAMMER, mit dem nach Art eines Taschenrechners typische Computeroperationen und Umrechnungen zwischen den verschiedenen Zahlensystemen vorgenommen werden können. Mit einem HEXMONITOR ist es mfglich Maschinenprogramme einzugeben und das Innenleben eines MSX-Computers genau unter die Lupe zu nehmen. Mit einem TRACER kann man ohne das "Abstürzen" des Computers die Programme in Zeitlupe ablaufen lassen und direkt beobachten, was dabei passiert. Mit dem DISASSEMBLER können die Maschinenprogramme aus Zahlencodes in Klartext übersetzt und so die eingebaute Software des MSX-Computers untersucht werden. MSX-LEARN arbeitet mit MSX1 + MSX2-Computern und ist mit einem auch didaktisch guten Handbuch ausgestattet. Die Diskettenversion kostet 119,- DM und die Kassettenversion 99,- DM. Erhältlich bei RVS-Datentechnik, oder bei der Odin-Software GmbH.



MSX-FORTH

FORTH ist eine weit verbreitete und unter Programmierern beliebte Programmiersprache, weil fertige Programme mit ihr um ein vielfaches schneller zu realisieren sind, als mit FORTRAN, PASCAL oder BASIC. MSX-FORTH von RVS-Datentechnik kann permanent um neue Befehle erweitert werden und ist somit leicht als BASIS für die eigene Traumsprache benutzbar. Der enthaltene Compiler ermöglicht mit dem Interpreter die Entwicklung superschneller Programme im Dialog. FORTH-Programme benötigen sehr wenig Speicherplatz, z.B. statt 64K nur noch 16K. MSX-FORTH enthält einen komfortablen und wirklich einfach zu bedienenden Editor, der das Schreiben und Ändern der Programme extrem vereinfacht.
Das MSX-Forth wird als Kassettenversion mit einem sehr guten Handbuch direkt von RVS-Datentechnik und von der Odin-Software GmbH vertrieben und kostet 99,- DM. Das Programm arbeitet sowohl mit MSX1-, als auch mit MSX2-Rechnern.

MSX-COM

Dieses einzigartige Programm, bietet jedem MSX-User die Möglichkeit, in die ganz große Welt der Datenkommunikation einzusteigen. Hunderte von Datenbanken alleine in der BRD sind mit diesem Programm und einem zusätzlich zu kaufenden Akustikkoppler mit RS232-Schnittstelle einfach zu erreichen. Aber auch Telexe können mittels MSX-COM empfangen und versendet werden, wenn man sich an ein Mailboxsystem anschließen läßt. Das, was in dem Film "Wargames" Theorie war, wird mit diesem Programm fast wahr. Die Kassettenversion kostet 99,- DM und die Diskettenversion kostet 139,- DM. Erhältlich bei RVS-Datentechnik und der Odin-Software GmbH für MSX1+2.

MSX-MACRO

Wer hätte das gedacht: Es gibt auch einen richtig professionellen Macroassembler für MSX-Computer. Ein Assembler dient in erster Linie der Erleichterung von Programmierarbeiten. Mit einem Editor werden die Programme einfach und im Klartext eingegeben. Dieses Programm ist ein klares Muß, für alle die einfach und komfortabel in Assembler programmieren möchten. Das beigefügte Handbuch ist ausführlich und gut strukturiert. MSX-MACRO gibt es auf Kassette zum preis von 99,- DM bei RVS-Datentechnik und der Odin-Software GmbH. Kompatibel mit MSX1+2.



CP/M PLUS TM

Wer einen MSX2-Rechner besitzt, sollte auf dieses professionelle Betriebssystem auf keinen Fall verzichten. Nach MS-DOS ist CP/M das am meisten verbreitetste Betriebssystem überhaupt. Es gibt eine Unzahl von professionellen Programmen, wie Wordstar, Muktiplan, oder dBase II, die auch auf CP/M laufen.
Also, für MSX2-User ist dieses Programm wirklich obligatorisch wichtig. Kostenpunkt mit Handbuch: 199,- DM. Erhältlich bei RVS-Datentechnik und der Odin-Software GmbH, nur für MSX2.



ANDNEU+BRANDNEU+BRANDNEU+BRANDNEU+BRANDNEU+BRANDNEU+BRANDN

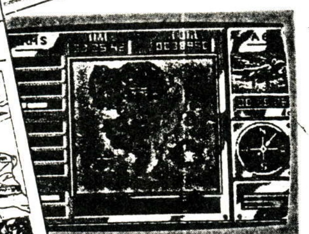
SPY VS SPY II (The Island Chapter) Kass. 29.90 DM

AVENGER (Way of the Tiger II) Kass. 29.90 DM

DIE ERBSCHAFT (Panik in Las Vegas) Disk. 64.90 DM MSX 1+2

MURDER ON THE ATLANTIC (Infogrames) Disk. 76.90 DM MSX 1+2





DULE-MSX-2-MODULE-MSX-2-MO

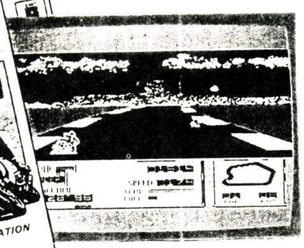
Vampir Killer	56.90 DM
Metal Gear	59.90 DM
Deep Forest II	59.90 DM
Hydlide II	86.90 DM
Super Tritorn	59.90 DM

DULE-MSX-2-MODULE-MSX-2-MO



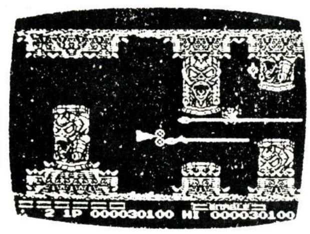
Eine Revolution im bereich der Abenteuerspiele: Sie brauchen nun nicht mehr mit der Maschine zu reden. Sie können allein mit dem Joystick oder dem Kursor die Schlüsselwörter im Programm suchen. Sie sind der glückliche Erbe eines riesigen Vermögens aber Ihre alte Tante hat eine Bedingung gestellt





VAMPIRE KILLER™





Nemesis 2

##

MSX-MAUS + SOFTWARE AUF KASSETTE	99.90 DM
MSX-2-MAUS	92.90 DM

##

HAL MODULE*****************************

Eggerland II	59.90 DM
The Roving Planet Styllus	59.90 DM
Bull and Mighty's Slime Chance	59.90 DM

****

MI-MODULE-KONAMI-MODULE-K

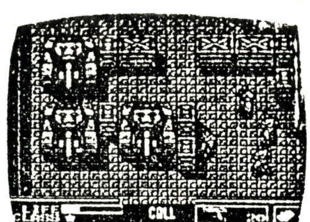
Nemesis II	59.90 DM
F-1 Spirit	59.90 DM
Maze of Gallius	59.90 DM
Q-Bert	59.90 DM

MI-MODULE-KONAMI-MODULE-K

UE MODULE NEUE MODULE NE

SPACE CHAMP	59.90 DM
ARAMO	59.90 DM
GUARDIC	59.90 DM

UE MODULE NEUE MODULE NE



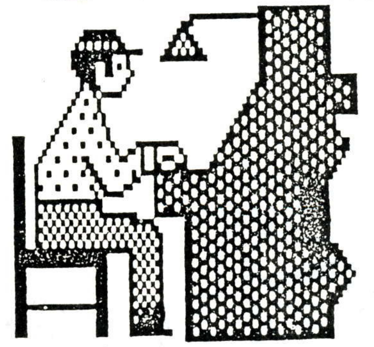
METAL GEAR

© KONAMI 1987 TM

****

	Kass.	Disk.
Alpharoid	29.90	39.90
Dawn Patrol	39.90	46.90
Indy 500	32.90	39.90
Alpine Ski	34.90	42.90
TT Racer	32.90	39.90
Flight Deck	--,--	49.90

****





DAWN PATROL

Über 500 NEUE und ZUFRIEDENE Kunden (allein im letzten Jahr) können sich nicht IRREN. R.T.S. bietet ständig neue Software zu vernünftigen Preisen. Fordern Sie noch HEUTE unseren NEUEN MSX-Katalog an!

R.T.S
Abt. MSX
Postfach 31, 4178 Kevelaer 1

Endlich haben wir ein Desktop Publishing Programm für MSX 1+2 bekommen. Viele warten schon lange darauf. Mit diesem Programm können Sie sehr kreativ sein, von Ihrem eigenen Briefkopf hin, bis zur kleinen Zeitung können Sie in Zukunft alles selbst setzen und drucken. Auch Grafiken sind dabei kein Tabu. Es wäre Müßig alle Möglichkeiten dieses tollen Programmes hier aufzuzählen. Es arbeitet übrigens nicht nur mit MSX-Druckern, sondern auch mit EPSON-kompatiblen. Gemessen an den Möglichkeiten, die Sie mit diesem Programm erwerben, sind der Preis von nur 79,90 DM fast geschenkt. Machen Sie was aus Ihrem MSX-Computer - greifen Sie zu !!!

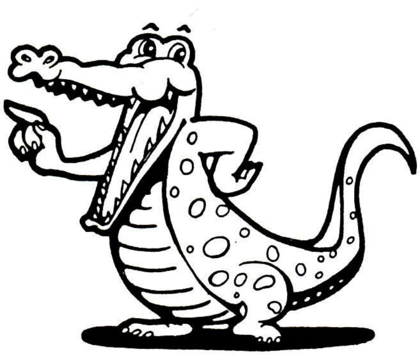
PRIVATE KLEINANZEIGEN

Jede Kleinanzeige privater Natur, egal wie lang, kostet absolut nichts.
Da kann niemand widerstehen, oder ?
Wenn Sie also etwas preisgünstig kaufen möchten, dann liegen Sie goldrichtig, wenn Sie unter der Rubrik Kaufgesuche inserieren.
Sie möchten etwas verkaufen ?
Klar, kein Problem, eine kostenlose Anzeige im MSX-Magazin verschafft Ihnen mühelos das richtige Gehör.

Was darf in den Kleinanzeigen veröffentlicht werden ?
Alles !!! Das Inserat muß allerdings privater Natur sein und außerdem darf der Inhalt nicht gegen bestehende Gesetze, oder gegen die Regeln der Sitte verstoßen.
Ansonsten haben Sie an dieser Stelle die Möglichkeit, angefangen vom Kinderwagen bis hin zu Ihrem MSX-Rechner alles zu inserieren.

Wie wird das gemacht ?

Senden Sie den Text Ihrer privaten Kleinanzeige an:
MSX-Magazin - Kleinanzeigen
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefonische Annahmen sind nicht möglich.
Wichtig:
Schreiben Sie den Text und Ihre Anschrift, sowie Ihre Telefonnummer bitte ganz deutlich in Druckschrift.



Doppelkassettendeck D8078 von Philips, mit UKW,MW,LW,AFC, Continous Play, 14W, eingebautes Mikrofon, Kopfhörer Anschluß,... für 150,- DM.
A. Bai, Zum Wurmtal 27,
5102 Würselen / Tel.02405-15603

4-Wege Mikroskop Set, 150x600x900x, mit 40 Objektträgern, 500 Glaspl., Pinz., Pip., 3 versch. Farb., Ersatzbirne, wie neu, in Originalpackung für 70,- DM.
A. Bai, Zum Wurmtal 27,
5102 Würselen / Tel.02405-15603

Verkaufe Philips MSX2 VG 8235, 3 Monate alt, + 8 ROM-Module + 9 Disketten + Bücher + 16 MSX-Zeitschriften.
VB 750,- DM
Heinz Hübner, Kreutzerstr. 54
8500 Nürnberg 70
Tel. ab 18.00 Uhr: 0911-619285

Holländer sucht deutsche MSX-User um Software zu tauschen.
Schreiben Sie an:
Tim Koelewijn, Goudoever 14,
NL - 3752 GS Spakenburg
Tel. 0031-3499-82099

Verkaufe MSX Sony HB-10D + Grün.-Monitor + Datenrekorder + MSX Tips & Tricks + Originalsoftware + Zeitschriften für nur 400,- DM!!!
W.Wensing, Goethestraße 3,
4286 Südlohn / Tel. 02862-7547

dBase II, Multiplan Anwenderprogramme mit Handbuch gesucht. Angebote an:
Andre Bleibohm, Weserstr. 84,
2940 Wilhelmshaven
Tel. 04421-44378

Suche Soundmodul SFG 05
Composer- und Midirekorderfiles (Evergreen/Schlager/Pop), Music-Macro-Programme und auch direkte .EVG Events zum Tausch.
Hubert Schumacher, Rolgenmoos 3
7981 Horgenzell / Tel. 07504-546

Achtung ! Verkaufe Original Modul Boxing. Sehr gut erhalten. Preis: 25,- DM. Melden bei:
Richard Erdmann, Mittelstr. 1,
4453 Lengerich / Tel. 05904-1256

Achtung ! Falls jemand im Besitz folgender WHAM!-Schallplatten oder Videoclips ist, rufe er bitte untenstehende Telefonnummer an und verlangt Thomas Drewes.
1. Maxisingles: WHAM! RAP (Special US12"-remix mit weißem Cover), Club Tropicana, Bad Boys, Careless Whisper
2. Megamixes: alle, außer Club Fantastic
3. Picture Discs: alle
4. VHS-Videos: alle
Thomas Drewes, Jahnstr. 34,
4507 Hasbergen / Tel. 05405-1553

Philips MSX-2 Computer VG 8235, Zweitlaufwerk VY 0011, Colormonitor VS 0080, Drucker NMS 1431, sowie Maus und div. Software, 1 Jahr alt, zum Preis von 1500,- DM (Neupreis 3665,- DM) zu verkaufen.
Werner Rixinger, Andresa Fauser Str. 20, 7000 Stuttgart 80
Tel. 0711-7803326

Suche für meinen MSX-2 VG 8235 das Grafik-Tablett NMS 1150 preisgünstig zu kaufen.
Harald Wenzke, Mühlweg 15,
7950 Biberach / Riß
Tel. 07351-28095

***** COMICS *****
Verkaufe jede Menge davon an Sammler. Von lustigen Donald Duck Taschenbüchern bis hin zu Supermannalben u. v. a. eventuell Tausch möglich.
Harald Wenzke, Mühlweg 15,
7950 Biberach / Riß
Tel. 07351-28095

Suche dringend Programm zum berechnen und auswerten von Horoskopen für MSX1 oder 2, egal ob auf Kassette, oder auf Diskette. Ausserdem suche ich noch ein Hardkopieprogramm fgr STAR STX 80 (Thermodrcker), sowie ein Grafikprogramm und sonstige Software für Sony Plotter PRN-C41.
Angebote an:
Roland Krause, Vogelhartstr. 22,
8000 München 40

FIBU-Programm für Kleingewerbetreibende anzubieten. 150 Debit. und Kredit. 2000 Buchungen. Direkt vom Programmierer.
Anfragen an:
Thomas Pfaff, Ringstr. 44,
6454 Bruchköbel
Telefon: 06181-73611

MSX-User verkauft wegen Systemwechsel Philips VG 8020 mit 31 Games + Utilities + Datenrekorder gegen Höchstgebot.
Markus Eickmann, Joh.-Roesle-Str. 2, 8900 Augsburg 1

Suche günstig Computer-Schachspiel für MSX-2 auf Diskette 3 1/2 Zoll.
"The Chess Game"
Dietrich Falk, Liegnitzer Str.5,
6000 Frankfurt 70
Telefon: 069 - 63 41 77

Verkaufe CHOPPER II 3 1/2 Disk. zu 25,- DM.
Martin Rutschmann,
Kaysersbergerstr. 55
CH - 4055 Basel
Telefon: 061-433637

Verkaufe 3 Konami-module:
Yie Ar Kung Fu, Comic Bakery, Goonies. (Je 25,-/Goonies 30,-)
V.B. alle 3 Module für 70,- DM.
Suche User im Raum Aachen, Würselen etc.
Stefan Lee, Pleyer Str. 3,
5102 Würselen
Telefon: 02405-16764

dBase II, Multiplan Anwenderprogramme gesucht. (Mit Handbuch)
Angebote an:
Andre Bleibohm, Weserstr. 84,
2940 Wilhelmshaven
Telefon: 04421-44378

Verkaufe MSX Sony HB-10D + Grünmonitor + Datenrekorder + MSX Tips & Tricks + Originalsoftware + Zeitschriften, für nur 400,- DM !!!
Melden bei:
W. Wensing, Goethestr. 3,
4286 Südlohn
Telefon: 02862-7547

Verkaufe MSX2-Computer 8235 + Rafi Farbmonitor + Computape (Philips) + Grafiktablett + Joystick + 40 Disketten (3,5 Zoll) mit Software + 9 Konami-Module + Bücher für nur 1400,- (NP 2600,-DM) - Supergünstig -
Thomas Spittler, Deisenfang 23,
7980 Ravensburg

Verkaufe Homewriter (Modul) von Sony, Flugsimulator 737 (Kass.) von Mirrorsoft, sowie zwei Joycards von Philips gegen Höchstgebot.
Suche günstig MSX II Erweiterungsmodul und MSX-Maus.
Klemens Kalvelage, Rob.-Koch-Str. 76, 4700 Hamm 3
Telefon: 02381-404771

Suche:
MSX-Schrott aller Art (Zahle!)
Philips RS232 Schnittstelle
(Nehme günstigstes Angebot)
64 KRAM Speichererweiterung
(Nehme günstigstes Angebot)
Sloterweiterung
Suche Softwaretauschpartner im Raum Köln. Dringend:
Wer hat einen Schaltplan für den Sony Hit Bit HB-75P ?
Wer mir zuerst ein telefonisches Angebot macht und mir eine gute ! Kopie zusendet bekommt 15,- DM
Björn Brügemann,
Wennerscheiderstr. 118,
5206 Neunkirchen
Telefon: 02247-3832 EILT!

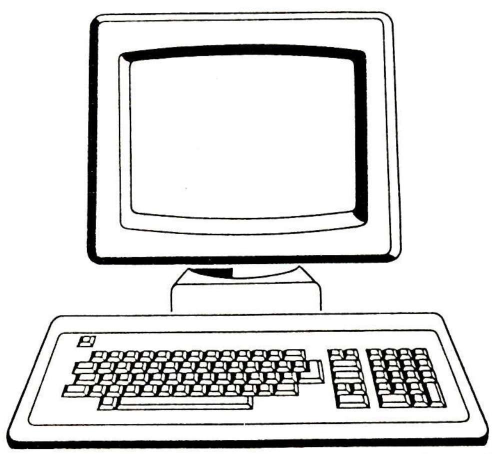
DIALOG

Schreiben Sie auf wo Ihnen der Schuh drückt, oder geben Sie Tips an andere Leser weiter. In der Rubrik Dialog veröffentlichen wir Ihre Fragen und wenn Sie Ihre Telefonnummer und Anschrift daruntersetzen, dann werden andere User Sie bestimmt beraten oder fragen. Das kostet Sie nicht mehr als einen Brief, oder eine Postkarte an das MSX-Magazin.
Das MSX-Magazin soll unser aller Kontaktmedium sein. Dann legen Sie mal los !

Wie löse ich das Rätsel von Maze of Gallious ???????????????????

Seit einiger Zeit versuche ich hinter das Geheimnis des Spiels: "Maze of Gallious" zu gelangen. In dem Spiel müssen 10 Welten erobert werden ; 9 davon habe ich tadellos gemeistert. Jedoch in der letzten Welt finde ich keine geeigneten Waffen , um den den Zauberer zu besiegen . Bei den Schätzen und Waffen habe ich bis auf die Vase , Dolch und Kreuz alles gefunden.
Nun zu meiner Frage ???????????
Wie kann ich die restlichen Waffen erlangen und wie vernichtet man den Zauberer????
(mein Rat:Siehe Tips und Tricks)

Efremidis Thomas
Haberlandstr.:5
8000 München 60

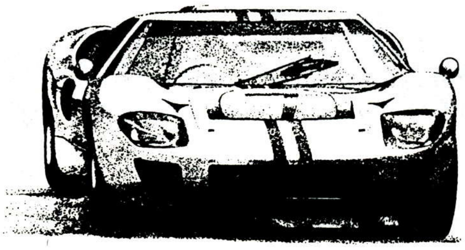


Wie heißt das Spezial-Wort aus dem Spiel Eggerland ????????????

Wer kann mir helfen ?
Das Spiel Eggerland hat den großen Vorteil , daß man nach jeweils 5 erfolgreich gelösten Runden ein Code - Wort erhält. Nun bin ich im Besitz aller dieser " SCHLÜSSEL " bis einschließlich zur 100. Runde .
- SCHÖN ! Aber leider bin ich zu dumm , alle 10 Symbole für das abschließende Spezialwort zu erlangen. Da mir hecktische Ballereien nicht liegen , sind mir nur 5 Symbole bekannt. Alle meine Wiederholungsversuche der Bonusrunden waren nicht erfolgreich. Ich werde es so nie schaffen!!!!!!
Wer kann mir das vollständige Spezialwort geben ???? (meine Kinder werden mich sonst verleiten , daß ich Runde um Runde wiederhole , um in die Bonusrunden zu gelangen !)

Noch ein Problem habe ich mit dem Bildschirmausdruck über das Modul GAME MASTER von Konami. Mein Panasonic KX-P1090-Drucker entwickelt sich bei jedem Druckversuch zu einem papierfressenden Ungeheuer .
- Klar - Natürlich liegt es an den abweichenden Steuerzeichen ! Ich möchte mir 9°er keine MSX Drucker oder einen Epson - Farbdrucker anschaffen. Der Panasonic soll reichen ! Für mich verfügbar ist auch ein Epson HI-80-Vierfarbplotter , nur mag der erst recht nich die Graphiken von Pinguin - Adventure (verständlich) .
Kurz ::: Auch vorbereitete Eingaben von Steuerzeichen (Bit-Muster usw.) in den Drucker helfen nicht. Hat jemand einen Tip oder kann mich jemand von meinem Harren und Hoffen befreien ??? Die Antwort darf auch hart ausfallen !

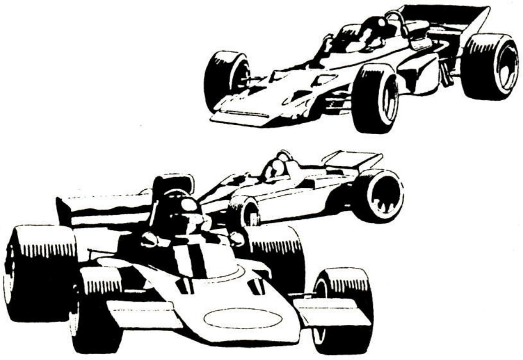
Siegfried Dietz
Brückenstr.:16 a
5653 Leichlingen 1
Tel.: 02175 / 98949

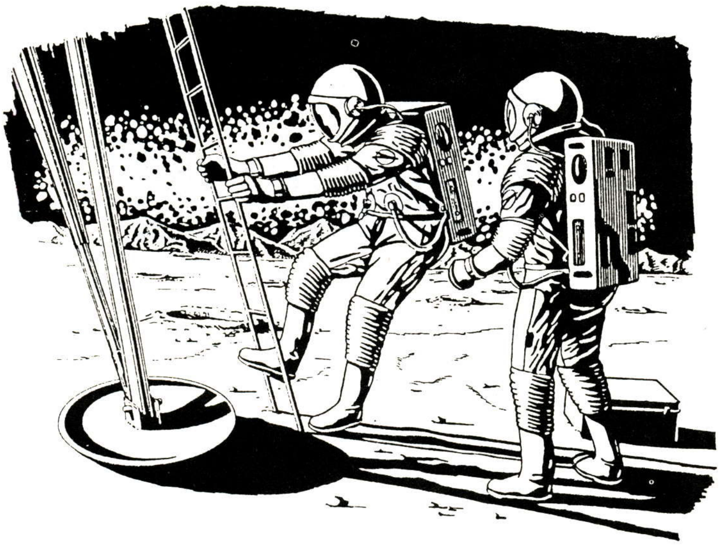


Wie sieht es aus auf dem MSX - Markt ????????

Viele User stellen sich solche Fragen. Die Redaktion möchte sie in dieser Rubrik zur Diskussion stellen.
Ich habe einen Sony HB-F700D. Nachdem ich als Anfänger große Schwierigkeiten hatte , fing ich an mich überall zu informieren . Man bekommt nirgendwo eine zufrieden stellende Antwort betreff der Markterhaltung von MSX.Nun meine Fragen :
1. Wie sieht die Zukunft von MSX auf dem deutschen Markt aus ? Wird es einen Neueinstieg in der Zukunft verschiedener Hersteller geben ?
2. Wie hoch ist ca. der deutsche Marktanteil bei MSX ?
3. Wie hoch ist der europäische Marktanteil von MSX ?
4. Wie sieht es weltweit mit MSX aus ?
5. Gibt es ein Buch , welches einem die Programmierung wirklich erleichtert ??

Mario Hahn
Radaustr.: 7
8900 Augsburg





Kriegslist für METAL GEAR !!!!!!
Wer kann mir helfen ??

Nachdem ich den Panzer zerstört habe und das zweite Gebäude betrete , erscheint ein Wassergraben . Diesen Wassergraben durchquere ich nund öffne die Tür . Hinter der Tür befindet sich eine Art Planierraupe , diese Raupe kann ich nicht zerstören ! Darummeine Frage : Wie erreiche ich mein Ziel ??
(siehe Tips und Tricks.Viel Erfolg!!!!!!!!!!!!!)

Meine 2. Frage betrifft das Spiel MAZE OF GALLIOUS . Wie rufe ich den großen Dämonen in der ersten Welt ? Das Zauberwort ist mir bekannt. (Anm. d. Redaktion : Wende dich doch an Thomas s.o. . Er hat schon die 9. Welt erobert.)

Thomas Götz
Möhlenweg 15
2241 Hollingstedt

Noch ein Gallious - Fan !!!

wer weiß , welche Mauer man in der 2. Welt mit dem Schwert berühren muß , um an das andere Ufer zu gelangen ? Wo finde ich Teppich , Ruder, Pummpe und Kreuz ? (Ein Teil deiner Frage ist in Tips und Tricks beantwortet)

Stefan Lee
Pleyer Str.: 3
5102 Würselen
02405 / 16764

MSX BIOS Buch

Wo gibt kann man das MSX BIOS buch noch erhalten bzw. möglichst vollständige Routinebeschreibungen (evtl. auch VDP und MSX 2) ????

Rudolf Lechleitner
A - 9081 Reifnitz 102
Österreich / Kärnten
Tel.: 04273 / 3075

Metal Gear

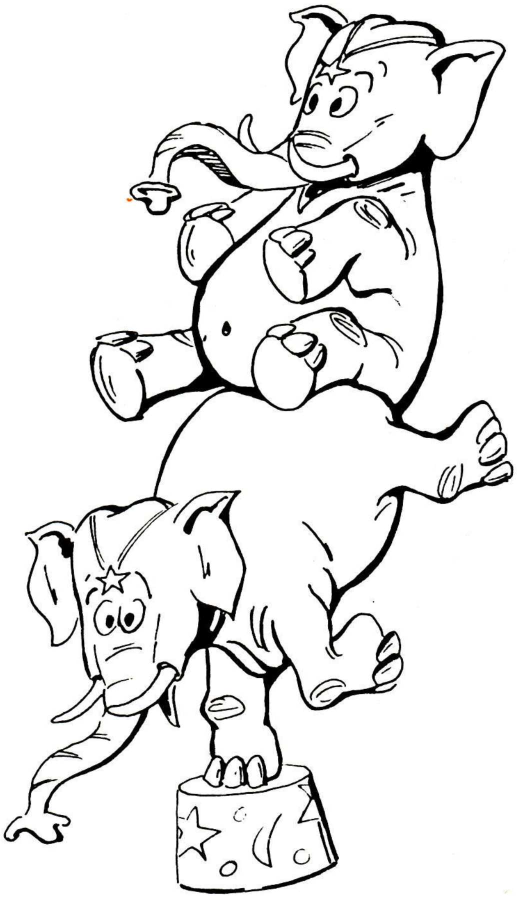
Wäre es möglich , daß bei diesem Spiel ein Programmfehler vorhanden ist ? Es ist mir nicht möglich weiter als bis ins erste Bild des 2. Gebäude zu kommen . Wer kann mir helfen ?

Marti Rutschmann
Kaysersbergstr.: 55
CH - 4055 Basel
Tel.: 061 /433637

RAM TUNING am Philips VG 8235/02
Der Memory - Mapper

Betrifft: MSX - Atari ST INFO Nr 3 / 87
Leider war der Artikel in der MSX - Info unvollständig. In der dritten Spalte fehlen bei drei Verbindungen die Pin's , an die die Leitungen geführt werden sollen. Außerdem fehlt die Skizze für die Umschaltung. Philips verkauft zumindest seit dem letzten Herbst die Version 8235/22 , die Platine ist verändert worden , sodaß ein anderes Schalbild erforderlich ist. Es müßten eigentlich Zuschriften an die Redaktion zu diesem Artikel gekommen sein , die nun ihren Platz im MSX - Magazin finden könnten , denn die Möglichkeit , mit dieser Erweiterung auch größere Programme lauffähig zu machen , ist schon verlockend. Vielleicht finde ich auf diesen Weg einen Profi , der mir helfen kann.

R.J.
Anschrifft ist der Redaktion bekannt . Zuschrifften bitte an uns senden.



Graphikprogramme

Computermäßig interessiere ich mich speziell nur für Graphikprogramme , deshalb auch der Kauf des Videocomputers. Gibt es neben den Videographik - programm von Philips noch weitere Graphiksoftware ? Vor allem interessant wären Programme , die dreidimensionale Zeichnungen bringen.
eine weitere Frage ! Kann ich von dem MSX - Computer auf einen von Schneider überspielen ?
Wo kann man noch die von New Media Systems angebotene Software "The Train Game" Nr.390.1845 erhalten?

Gotthold Hennig
Walter Flexstr. 2
8720 Schweinfurt

Hardware - Problem

Wie kann ich das Diskettenlaufwerk HBD50 (Sony) als Zweitlaufwerk an den Philips VG8235 anschließen ?

Jürgen Beckers
Engbrück 38
4052 Korschenbroich 1
Tel.: 02161 / 181562

1.Werden irgendwo auf der großen weiten Welt , egal in welchem Kaff noch MSX - Computer hergestellt ? Ja!! Nämlich der Philips - Computer VG 8280.
2.Ich habe eine HBD-50 Floppy und mein Freund eine doppelseitige Dim Tek MD 100 . Woran liegt es , daß ich seine Disketten nicht lesen kann ?
3.Wenn man bei einem INPUT-STATEMENT ein Komma eingibt , erscheint die Fehlermeldung "Extra ignored" , da man mit einem INPUT mehrere Werte fragen kann ,die durch ein Komma getrennt werden. Gibt es ein Poke , um diese Funktion auszuschalten, so daß man in einem INPUT auch ein Komma verwenden kann?
4.Vor einiger Zeit schrieb die MSX - Revue , daß leider zwei Steckplätze belegt , die Aufrüstung von MSX 1 auf MSX 2 erlaubt.(Unseres Wissens Gerücht , aber wir lassen uns gerne im Interesse aller MSX - Freunde eines Besseren belehren.)
5.Gibt es eine brauchbare Sloterweiterung ? (angeblich in den Niederlande)
6.Leider wurden in der MSX - Info nie Baupläne veröffentlicht Können Sie nicht versuchen die Leser von MSX - Magazin dazu bewegen , Ihnen solche zu schicken ? (Diese Frage nehmen wir als Aufforderung gerne an und geben sie an unsere Leser hiermit weiter.)

Björn Brügemann
Wennerscheiderstr.:118
5206 Neunkirchen
Tel.:02247/3832

HIER GIBTS WAS ZU GEWINNEN: MSX-SOFTWARE TOP TEN

So, zuerst geben wir die Gewinner aus der ersten Ausgabe bekannt:

1. Gerd Mertens, Auf der Haar 5, 4422 Ahaus
2. Bernd Müller, Victoria-Str.40 4370 Marl-Hüls
3. Alexander Duschek, Percha, Frühlingstr. 7, 8130 Starnberg
4. Thomas Efremidis, Haberland-str. 5, 8000 München 60
5. Brigitte Siefken, Oldenburger Str. 293, 2906 Wardenburg

Die Gewinner setzen sich bitte mit der Odin-Software GmbH in Verbindung und geben dort Ihren Software-Wunsch an.



Wir verlosen in jeder Ausgabe 5 Softwaretitel aus dem Programm der ODIN-Software GmbH. Jeder der 5 Gewinner darf sich 1 Titel aussuchen, egal ob es sich um ein Modul, eine Diskette, oder eine Kassette handelt.

Die Teilnahmebedingungen:
Jeder darf nur einen Tip abgeben. Schreiben Sie den Titel und den Datenträger einfach auf eine Postkarte, so zum Beispiel: Dawn Patrol / Kassette, oder: Rollerball / Modul.

Wichtig!!!

Es spielt keine Rolle ob Ihr Tip auf Platz 1, Platz 10, oder überhaupt in der Top Ten plaziert wird. Die Gewinner werden unter allen Einsendungen ausgelost. Jeder hat also dieselbe Chance, egal welchen Tip er abgibt.
Senden Sie eine Postkarte mit Ihrem Tip an:
MSX-Magazin
Top Ten
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4

Hier nun die Top Ten:

Platz / Titel / Datenträger	
1. Nemesis 2 / ROM	(3)
2. F1 - Spirit / ROM	(Neu)
3. Maze of Galious / ROM	(1)
4. Print X Press / Disk.	(Neu)
5. Nemesis 1 / ROM	(Neu)
6. Hype / Disk	(Neu)
7. Enigma / Disk	(10)
8. Penguin Adventure / ROM	(2)
9. Vampire Killer / ROM	(4)
10. Metal Gear / ROM	(5)

Das ist also die von Ihnen gewählte Top Ten. Wir haben nicht schlecht gestaunt, denn die Tips decken sich kaum mit den bekannten Verkaufszahlen.


Taten
statt
Warten
GREENPEACE

P R E I S T A F E L

*** ALLE PREISE INKL. MWST. * VERSAND EINFACH PER NACHNAHME ***
***** A N R U F G E N U E G T ! *****

MSX-ROM Spiele von Konami:

Athletic Land		55,- DM
Billiard		55,- DM
Boxing		55,- DM
F - 1 Spirit		65,- DM
Game Master		65,- DM
Goonies		55,- DM
Hyper Rally		55,- DM
Hyper Sports 1		55,- DM
Hyper Sports 2		55,- DM
Hyper Sports 3		55,- DM
Kings Valley		55,- DM
Knightmare		55,- DM
Maze of Gallious		65,- DM
Metal Gear (MSX2)		65,- DM
Nemesis 1		55,- DM
Nemesis 2		65,- DM
Pengouin Adventure		55,- DM
Q-Bert		55,- DM
Road Fighter	(Neu)	55,- DM
Salamander	(Neu)	65,- DM
Sky Jaguar		55,- DM
Soccer		55,- DM
Super Cobra		55,- DM
Tennis		55,- DM
Time Pilot		55,- DM
Twin Bee		55,- DM
Usas (MSX2)	(Neu)	65,- DM
Vampire Killer (MSX2)		65,- DM
Yie Ar Kung Fu 1		55,- DM
Yie Ar Kung Fu 2		55,- DM

MSX-ROM Spiele von HAL:

Basketball	55,- DM
Flipper	55,- DM

MSX-ROM Spiele aus Japan mit englischer Anleitung:

Aramo		65,- DM
Bull and Mightys Chance		65,- DM
Bastard	(Neu)	65,- DM
Dragon King (MSX2)		65,- DM
Guardic		65,- DM
Hidlyde 2 (MSX2)	(Neu)	65,- DM
Space Camp		65,- DM
The Roving Planet		65,- DM
Future (Mirai)	(Neu)	65,- DM
Tritorn		65,- DM
Valis	(Neu)	65,- DM

MSX-Spiele auf Diskette von MS:

Alpine Ski	45,- DM
Battle Chopper	45,- DM
Flight Deck	45,- DM
Hard Boiled	45,- DM
Starbuster (Hype)	45,- DM
Indy 500	45,- DM
Leather Skirts (MSX2)	50,- DM
Police Academy 2	45,- DM
Miner Machine	45,- DM
TT Racer	45,- DM
747 Flight Simulator	50,- DM
Dawn Patrol	45,- DM
Life in the fast Lane	45,- DM

Sonstige MSX-Spiele und MSX - Anwendungsprogramme:

Englisch Lexikon (Disk.)	99,- DM
Print X Press (Disk.)	99,- DM
Multitext (ROM)	99,- DM
Basicode Paket (2 Kass., 1 Buch)	69,- DM
Joker (Kass.)	25,- DM
14 Programme (Kass.)	25,- DM
Fibucomp (Disk.)	98,- DM
Kalkurem (Disk.)	98,- DM
Etatgraf (Disk.)	58,- DM
Vokabi (Disk.)	58,- DM
Profirem (Disk.) (MSX2	178,- DM
CP/M Plus (Disk.)(MSX2)	199,- DM
MSX-Learn (Disk.)	119,- DM
MSX-Learn (Kass.)	99,- DM
MSX-COM (Disk.)	139,- DM
RS-232 Schnittstelle	360,- DM
Akustikkoppler	299,- DM
MSX-Forth (Kass.)	99,- DM
MSX-Macro (Kass.)	99,- DM
MSX-Profi (Kass.)	99.- DM

Weitere Neuheiten:

MSX-Superjoystick	39,- DM
Grafikpaket MSX1 mit Modul und MSX-Maus	198,- DM
Grafikpaket MSX2 mit Modul und MSX-Maus	198,- DM
MSX-Maus ohne Software	119,- DM

O D I N - SOFTWARE GMBH

HANSMANNSTR. 19 * D-5100 AACHEN
MO. - FR. VON 8.30 - 17.00 UHR * TELEFON: 0241 - 55 00 07

SONDERANGEBOTE - WAHNSINN !!!

* ALLE PREISE INKL. MWST. * VERSAND EINFACH PER NACHNAHME *
*** A N R U F G E N U E G T ! ***

MSX-Disketten Sonderangebot:

2 Spiele auf einer Diskette zum totalen Superpreis:

Hopper + Ice	19,95 DM
Robot Wars + Boom	19,95 DM
Jet Bomber + Science Fiction	19,95 DM
Starfighter + Exterminator	19,95 DM

Jetzt Zugreifen !!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

Kassetten Sonderangebot :

6 Kassetten mit 30 !!! neueren Spielen.

Der Wahnsinnspreis: 49,90 DM

Die Titel: Star Fighter, Speedboat Racer, Oh Shit, The Heist, Spy Story, Beach Head, Musix, Scooter, Mazes Unlimited, Hard Boiled, Break In, Master Voice,Chopper 1, Pico Pico, Sorcery, Train Game, Boulder Dash 1, Life in the fast Lane, Robot Wars, Police Academy 1, Miner Machine, Spy versus Spy, Gangman, Boulder Dash 2, Polar Star, Happy Fret, Sky Vision, Boardello, Oils Well, Confused, Confused Screens.

Jetzt Zugreifen !!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

Jetzt Zugreifen !!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

MSX-Kassettem Sonderangebot:

Scramble	5,99 DM
Alpha Blaster	5,99 DM
Jet Fighter	5,99 DM
Space Buster	5,99 DM
Kick It	5,99 DM
Time Curb	5,99 DM
Drome	5,99 DM
Meaning of Life	5,99 DM
Fuzzball	5,99 DM
The Apeman strikes again	5,99 DM
Starwars	5,99 DM
Ninja	5,99 DM
Zorny	5,99 DM
Formation Z	5,99 DM
Exerion	5,99 DM
City Connection	5,99 DM
D-Day	5,99 DM
Top Roller	5,99 DM
Bounds	5,99 DM
Exterminator	5,99 DM
Mr. Jaws	5,99 DM
Snake	5,99 DM
Boom	5,99 DM
Scentipede	5,99 DM
Hopper	5,99 DM
Mc Attack	5,99 DM
Space Rescue	5.99 DM
Smack Wacker	5,99 DM
Panique	5,99 DM
Moon Rider	5,99 DM
Snake It	5,99 DM

Jetzt Zugreifen !!!

Nur solange Vorrat reicht !!!



O D I N - SOFTWARE GMBH

HANSMANNSTR. 19 * D-5100 AACHEN
MO. - FR. VON 8.30 - 17.00 UHR * TELEFON: 0241 - 55 00 07

IHR MSX-FACHHAENDLER AM ORT

MSX-MAGAZIN PREISRAETSEL

Die Gewinner aus Ausgabe 1/88:
==============================

1. Preis:

Andre Bleibohm, Weserstr. 84,
2940 Wilhelmshaven

2. Preis:

Harald Wenzke, Mühlweg 15,
7950 Biberach

3. Preis:

Jörg Harm, Rathausallee 43,
2000 Norderstedt

Die Gewinner melden sich bitte bei der Odin-Software GmbH und geben dort die gewünschten Softwaretitel an.

In jeder Ausgabe gibts dieses tolle Preisrätsel. Klar, die Gewinnchancen sind viel besser als beim Zahlenlotto.

Also - Aufgepaßt und Mitgemacht!

Zuerst einmal natürlich die Gewinne:

1. Preis:
----
3 Module, Disketten oder Kassetten aus dem Programm der ODIN-Software GmbH

2. Preis:

Desgleichen, aber 2 Teile

3. Preis:

Desgleichen, aber 1 Teil

Mitmachen darf jeder, aber nur mit einer Einsendung pro Person.
Einsendeschluß ist der 1.5.88.
Es gilt das Datum des Poststempels.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Senden Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

MSX-Magazin
Preisrätsel
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4

Hier nun also die Aufgabe:

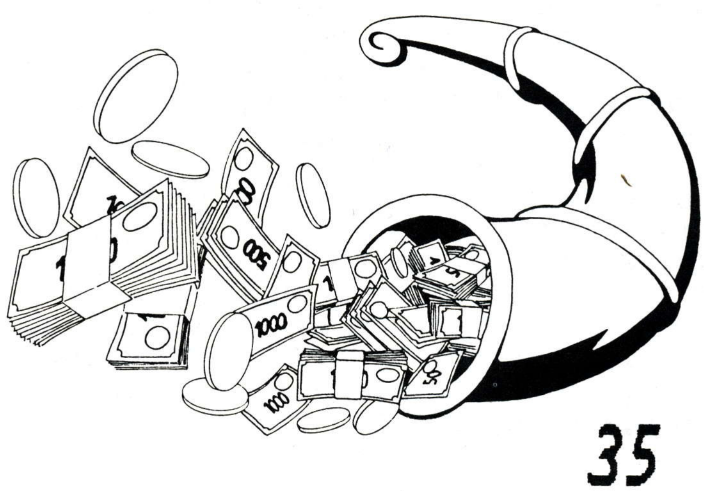
Wofür steht die Abkürzung ROM ?

Es reicht aus, wenn Sie das Wort auf die Postkarte schreiben.

Die Gewinner werden im nächsten MSX-Magazin veröffentlicht.

Lösungszahl des Preisrätsels aus dem MSX-Magazin, Ausgabe Nr.1 / 1988: 1024 !!!





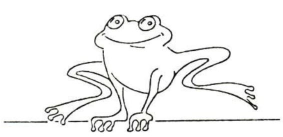
LISTING: FROGGER

```
1 KEYOFF:CLS:PRINT" BITTE ETWAS GEDUL
D":CLEAR10,&HC000:DEFINTA-Z:ZN=10:A=&
HC000:FORI=1TO106:MI=0:FORII=1TO44:RE
ADA$:ZA=VAL("&H"+A$):MI=MI+ZA:POKEA,Z
A:A=A+1:NEXT:READMA:IFMA<>MITHEN3
2 ZN=ZN+10:NEXT:DEFUSR=&HC000:X=USR(0
):STOP
3 CLS:LOCATEO,0:PRINT"DATA ERROR":LOC
ATEO,3:PRINT"LIST ";ZN:LOCATEO,2:END
10 DATA C3,C,C2,0,18,24,24,24,24,24,1
8,0,8,8,8,8,8,8,8,0,38,4,4,18,20,20,1
C,0,38,4,4,18,4,4,38,0,24,24,24,18,4,
4,4,0, 1161
20 DATA 1C,20,20,18,4,4,38,0,20,20,20
,18,24,24,18,0,38,4,4,4,4,4,4,0,18,24
,24,18,24,24,18,0,18,24,24,18,4,4,4,0
,6,D,C,C, 867
30 DATA 18,58,30,0,6,D,18,30,30,1A,C,
0,0,18,18,0,18,18,0,0,33,33,66,7E,66,
CC,CC,0,C,C,18,18,18,30,30,3C,42,99,A
1,A1,99,42,3C,18, 2369
40 DATA 19,33,3F,6C,66,C6,C2,18,19,33
,3B,7E,6E,CC,CC,E,1F,33,3F,7E,66,CC,C
C,1F,1F,30,3C,7C,60,C0,C0,18,18,30,30
,60,60,FC,FC,7F,7F,18,18,30, 4303
50 DATA 30,60,60,1F,1F,33,33,66,66,FC
,FC,1E,1E,30,30,66,66,3C,3C,1B,1B,3F,
3F,6B,63,C6,C6,1F,1F,30,38,78,60,F8,F
8,66,66,6C,6C,38,38,30,30,1C, 3908
60 DATA 1C,33,33,6C,6C,C6,C6,20,6C,74
,6F,70,70,72,74,20,8,5D,2A,3E,3E,5D,6
B,41,20,20,78,78,78,78,78,78,78,20,20
,78,78,20,20,78,78,20,20,78, 3823
70 DATA 78,20,78,78,78,78,78,78,78,20
,20,20,78,20,20,20,78,20,78,20,78,20,
20,78,78,20,20,20,78,20,20,20,78,20,2
0,20,78,20,78,20,20,20,78,20, 3080
80 DATA 20,20,78,20,78,20,78,20,20,78
,78,20,20,20,78,20,20,20,78,20,20,20,
78,20,78,20,20,20,78,78,78,20,78,78,2
0,20,78,20,20,78,78,20,78,78, 3080
90 DATA 78,20,78,78,78,78,78,20,78,78
,20,20,20,20,78,20,20,20,78,20,78,20,
78,20,20,78,78,20,20,78,78,20,20,78,7
8,20,20,20,78,20,78,20,20,20, 3168
100 DATA 78,20,20,20,78,20,20,78,20,7
8,78,20,20,78,78,20,20,78,78,20,78,78
,78,78,78,20,20,78,68,20,20,31,39,38,
36,69,6A,6B,6C,6D,20,6B,6A,6E, 3490
110 DATA 6F,6A,18,3E,18,40,18,5E,18,6
0,18,7E,18,80,18,9E,18,A0,18,BE,18,C0
,18,DE,DD,E5,E5,D5,C5,F5,DD,21,2,C2,6
,5,AF,DD,5E,0,DD,56,1,DD, 4787
120 DATA 23,DD,23,E5,B7,ED,52,38,6,3C
,E3,E1,E5,18,F5,E1,C6,30,CD,A2,0,10,E
1,F1,C1,D1,E1,DD,E1,C9,10,27,E8,3,64,
0,A,0,1,0,3E,7,1E,3E, 5250
130 DATA CD,93,0,3E,B,1E,0,CD,93,0,3E
,C,1E,40,CD,93,0,3E,1,1E,0,CD,93,0,3E
,8,1E,0,CD,93,0,AF,32,DB,F3,32,EB,F3,
3E,20,32,AF,F3,3E, 4063
140 DATA A,32,E9,F3,CD,CC,0,3E,1,32,E
A,F3,CD,5F,0,DD,21,3,C0,6,50,21,80,1,
DD,7E,0,CD,4D,0,DD,23,23,10,F5,21,6,2
0,3E,71,CD,4D,0,23, 4276
150 DATA CD,4D,0,21,0,3,6,28,DD,7E,0,
```

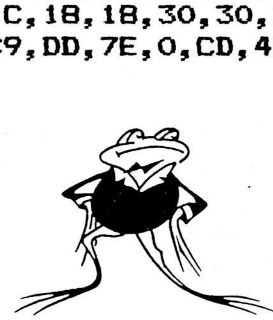


```
CD,4D,0,DD,23,23,10,F5,21,C0,3,6,8,DD
,21,EC,C0,DD,7E,0,CD,4D,0,DD,23,23,10
,F5,21,C,20,3E,71, 3902
160 DATA CD,4D,0,23,CD,4D,0,23,CD,4D,
0,23,CD,4D,0,21,1F,20,3E,11,CD,4D,0,2
1,40,3,DD,21,7B,C0,6,68,DD,7E,0,CD,4D
,0,23,DD,23,10,F5,21, 3683
170 DATA 60,19,6,18,E5,C5,DD,21,E3,C0
,6,9,DD,7E,0,CD,4D,0,C5,CD,30,C4,CD,3
0,C4,CD,30,C4,C1,DD,23,23,10,EA,C1,E1
,23,10,DD,6,E,C5,E5,6, 5314
180 DATA 9,DD,21,E3,C0,DD,7E,0,CD,4D,
0,C5,CD,30,C4,CD,30,C4,CD,30,C4,C1,23
,DD,23,10,EA,E1,2B,C1,10,DD,21,6C,19,
6,9,3E,20,CD,4D,0,23,10, 4895
190 DATA F8,21,3E,18,11,20,18,DD,21,F
4,C0,FD,21,BA,C1,6,6,C5,6,1E,3E,20,CD
,4D,0,2B,DD,7E,0,FE,20,28,B,CD,4D,0,C
5,CD,30,C4,CD,30,C4,C1, 4713
200 DATA 7D,BB,C2,2C,C3,DD,23,13,FD,6
6,0,FD,6E,1,10,D8,FD,23,FD,23,FD,23,F
D,23,FD,56,FE,FD,5E,FF,FD,66,0,FD,6E,
1,C1,10,BE,6,A0,C5,6,FF, 6060
210 DATA 21,F,20,3E,A1,CD,4D,0,0,0,0,
0,0,3E,81,CD,4D,0,3E,C1,CD,4D,0,10,E7
,C1,10,E1,21,F,20,3E,A1,CD,4D,0,11,2C
,19,21,3F,19,DD,21, 3322
220 DATA A8,C1,6,7,DD,7E,0,CD,4D,0,3E
,20,CD,4D,0,2B,DD,7E,0,CD,4D,0,C5,CD,
30,C4,CD,30,C4,CD,30,C4,CD,30,C4,C1,7
D,BB,C2,A0,C3,13,DD,23, 5373
230 DATA 21,3F,19,10,D3,11,6A,19,21,7
F,19,6,B,DD,7E,0,CD,4D,0,3E,20,CD,4D,
0,2B,DD,7E,0,CD,4D,0,C5,CD,30,C4,CD.3
0,C4,CD,30,C4,CD,30,C4, 4368
240 DATA C1,7D,BB,C2,D5,C3,13,DD,23,2
1,7F,19,10,D3,6,2,C5,6,80,C5,CD,30,C4
,CD,30,C4,CD,30,C4,CD,30,C4,C1,10,F0,
C1,10,EA,21,F,F,CD,C6,0, 5484
```

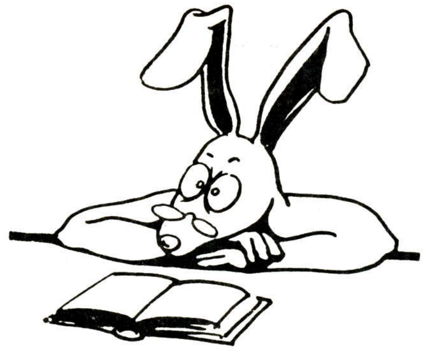
```
250 DATA AF,32,1,BF,32,0,BF,32,3,BF,3
2,2,BF,C3,3B,C4,6,E0,C5,6,2,10,FE,C1,
10,F8,C9,CD,C3,0,21,0,4,DD,21,FA,C7,6
,8,DD,7E,0,CD,4D, 4741
260 DATA 0,23,DD,23,10,F5,21,1F,20,3E
,DD,CD,4D,0,21,10,20,3E,D1,CD,4D,0,23
,3E,C1,CD,4D,0,23,3E,45,CD,4D,0,21,40
,4,6,8,DD,21,FA,C7,DD, 3906
```



```
270 DATA 7E,0,CD,4D,0,DD,23,23,10,F5,
21,0,18,6,40,3E,80,CD,4D,0,23,10,F8,2
1,25,18,6,5,3E,20,CD,4D,0,11,5,0,19,1
0,F5,21,40,18,6,20, 2806
280 DATA 3E,88,CD,4D,0,23,10,F8,21,80
,4,DD,21,2,C8,6,8,DD,7E,0,CD,4D,0,23,
DD,23,10,F5,21,60,18,6,80,3E,90,CD,4D
,0,23,10,F8,21,E0,18, 3950
290 DATA 6,40,3E,88,CD,4D,0,23,10,F8,
21,13,20,3E,13,CD,4D,0,21,C0,4,6,8,DD
,21,A,C8,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,
F5,21,20,19,6,20,3E, 3374
300 DATA 98,CD,4D,0,23,10,F8,21,40,19
,6,20,3E,88,CD,4D,0,23,10,F8,21,60,19
,6,20,3E,98,CD,4D,0,23,10,F8,21,80,19
,6,20,3E,88,CD,4D,0,23, 3398
310 DATA 10,F8,21,A0,1A,6,20,3E,88,CD
,4D,0,23,10,F8,21,0,5,DD,21,12,C8,6,1
8,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,F5,21,1
4,20,3E,F1,CD,4D,0,21, 3724
320 DATA C2,1A,3E,A0,CD,4D,0,23,6,1A,
3E,A1,CD,4D,0,23,10,F8,3E,A2,CD,4D,0,
21,40,5,DD,21,2A,C8,6,28,DD,7E,0,CD,4
D,0,DD,23,23,10,F5,21, 3959
330 DATA 18,3,CD,C6,0,6,3,3E,A8,CD,A2
,0,23,3C,10,F9,21,18,6,CD,C6,0,2A,0,B
F,CD,D0,C1,21,F,20,3E,E1,CD,4D,0,21,1
8,F,CD,C6,0,6,4, 3835
340 DATA 3E,78,CD,A2,0,10,F9,21,18,17
,CD,C6,0,3E,AB,CD,A2,0,3E,AC,CD,A2,0,
3E,AA,CD,A2,0,2A,2,BF,CD,D0,C1,21,0,3
8,6,FF,DD,21,5A,C6,DD, 5051
350 DATA 7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,F5,
6,A0,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,F5,2
1,0,1B,DD,21,6,C6,6,54,DD,7E,0,CD,4D,
0,23,DD,23,10,F5,C3, 4291
360 DATA 52,C8,68,20,0,4,68,70,8,E,68
,C0,10,A,78,30,14,8,78,80,4,7,78,D0,C
,C,88,5,8,5,88,55,0,D,88,A5,10,3,98,4
0,14,6,98,90, 3035
370 DATA 4,B,98,E0,C,7,47,30,18,1,47,
40,18,1,47,C0,18,F,47,D0,18,F,57,80,1
8,4,57,90,18,4,37,70,1C,1,A7,77,20,F,
AF,E7,30,9,0,0, 2828
380 DATA 0,0,3C,7F,FE,FD,FD,FE,7F,3C,
0,0,0,0,0,0,0,1E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
1E,0,0,0,0,0,0,0,78,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,78,0,0, 4748
390 DATA 0,0,0,0,0,0,3C,FE,7F,BF,BF,7
F,FE,3C,0,0,0,0,0,0,7,F,6F,EF,EF,FF,F
F,EF,EF,6F,F,7,0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF, 5036
400 DATA FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,E
0,F0,F6,F7,F7,FF,FF,F7,F7,F6,F0,E0,0,
0,0,0,0,0,F,1E, 7043
410 DATA 7D,7B,7B,7D,1E,F,0,0,0,0,0,0
,0,0,FC,1E,EE,EE,EE,EE,1E,FC,0,0,0,0,
0,0,0,0,3F,78,77,77,77,77,78,3F,0,0,0
,0,0,0, 2899
420 DATA 0,0,F0,78,BE,DE,DE,BE,78,F0,
0,0,0,0,1F,3F,7F,7F,7F,7F,3F,1F,0,0,0
,0,0,0,0,0,F8,FC,FE,FE,FE,FE,FC,F8,0,
0,0,0,0,0, 4256
430 DATA 0,0,0,0,3E,8,1C,3C,7F,7E,7E,
7F,3C,1C,8,3E,0,0,0,0,0,0,3A,7F,FA,78
,78,FA,7F,3A,0,0,0,0,8,5D,2A,3E,3E,5D
,6B,41,0,0, 2464
440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,E2,5C,3A,7F,3A,5C,E
2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 879
450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,41,6B,5D
,3E,3E,2A,5D,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,47, 603
460 DATA 3A,5C,FE,5C,3A,47,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,0,0, 2
155
470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,A5,5A
,A5,5A,A5,5A,A5,5A,0,0,FF,0,0,FF,0,0,
7F,80, 3825
480 DATA 80,80,80,80,80,7F,FF,0,0,0,0
,0,0,FF,FE,1,1,1,1,1,1,FE,0,3,6,C,C,C
,58,30,0,C,1A,30,60,60,34,18,0,0,18,1
8,0,18, 2398
490 DATA 18,0,19,19,33,3F,7E,66,CC,CC
,86,86,C,C,18,18,30,30,21,80,5,6,10,D
D,21,19,C9,DD,7E,0,CD,4D,0,DD,23,23,1
```

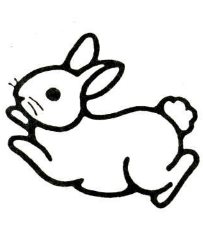


```
0,F5,21,16,20,3E,15,CD, 3484
500 DATA 4D,0,21,69,18,6,4,3E,B0,CD,4
D,0,23,10,F8,3E,69,32,10,BF,6,4,21,8D
,18,3E,B1,CD,4D,0,23,10,F8,3E,8D,32,1
1,BF,6,4,21,A4,18,3E, 3274
510 DATA B1,CD,4D,0,23,10,F8,3E,A4,32
,12,BF,21,CF,18,6,4,3E,B0,CD,4D,0,23,
10,F8,3E,CF,32,13,BF,21,C0,5,6,10,DD,
21,29,C9,DD,7E,0,CD,4D, 4242
520 DATA 0,23,DD,23,10,F5,21,17,20,3E
,EC,CD,4D,0,21,45,19,3E,B8,CD,4D,0,3E
,45,32,1C,BF,21,49,18,3E,B8,CD,4D,0,3
E,49,32,1D,BF,21,4,BF,DD, 3787
```



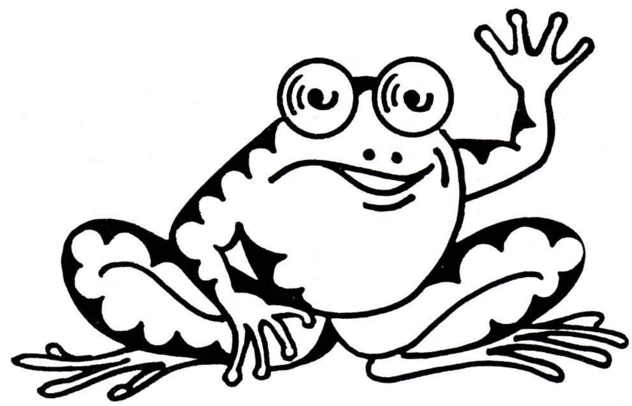
```
530 DATA 21,1,C9,6,18,DD,7E,0,77,23,DD,23,10,F7,C3,39,C9,4,F,0,FF,0,0,0,1,0,0,0,0,69,8D,A4,CF,0,0,0,0,1,0,1,0,3C,42,81, 2887
540 DATA 81,81,81,42,3C,FF,55,55,55,55,55,55,FF,38,7E,FD,FF,FD,7E,38,0,1C,7E,BF,FF,BF,7E,1C,0,E,1,6,E2,CD,47,0,AF,32,1E,BF,32,B,BF,3E, 4886
550 DATA 5,32,4,BF,21,3C,1B,3E,D1,CD,4D,0,21,4D,1B,3E,78,CD,4D,0,CD,80,CF,3E,4,32,4,BF,C3,B9,CC,C3,29,CA,3A,D,BF,FE,1,CA,86,C9,3A,C, 4521
560 DATA BF,3C,32,C,BF,FE,1,C2,32,CA,3E,1,32,D,BF,C3,32,CA,AF,CD,D5,0,FE,1,CA,8E,D0,FE,5,CA,B5,D0,FE,7,CA,D6,D0,FE,3,CA,F6,D0,C3,32, 6262
570 DATA CA,E,4,C3,B0,C9,3A,B,BF,4F,3E,3,B9,DA,A1,C9,6,3,21,1,1B,11,4,0,CD,4A,0,91,CD,4D,0,19,10,F6,6,3,CD,4A,0,81,CD,4D,0,19, 3769
580 DATA 10,F6,6,3,CD,4A,0,D6,2,CD,4D,0,19,10,F5,6,3,CD,4A,0,3C,CD,4D,0,19,10,F6,6,4,CD,4A,0,91,CD,4D,0,19,10,F6,6,2,CD,4A,0, 3541
590 DATA C6,2,CD,4D,0,19,10,F5,CD,4A,0,81,CD,4D,0,C9,3A,20,BF,3C,32,20,BF,FE,3,C0,AF,32,20,BF,21,51,1B,CD,4A,0,3D,CD,4D,0,FE,11,CA,26, 4444
600 DATA CA,C9,C3,F8,CB,CD,95,CA,CD,6E,CE,C3,6A,C9,CD,16,D1,3A,E7,F3,FE,BF,CA,F9,CB,CD,A6,C9,CD,8,CA,3A,14,BF,3C,32,14,BF,FE,4,C2,56,CA,AF, 7187
610 DATA 32,14,BF,CD,46,CE,3A,15,BF,3C,32,15,BF,FE,6,C2,69,CA,AF,32,15,BF,CD,87,CD,3A,16,BF,3C,32,16,BF,FE,8,C2,7C,CA,AF,32,16,BF,CD,54,CD, 5385
620 DATA 3A,17,BF,3C,32,17,BF,FE,A,C2,67,C9,AF,32,17,BF,CD,2C,CD,C3,67,C9,0,0,0,21,4C,1B,CD,4A,0,FE,F,CA,DF,CB,FE,4F,CA,D6,CB,FE,17,CA, 5493
630 DATA D2,CA,FE,1F,CA,E4,CA,FE,27,CA,F6,CA,FE,2F,CA,8,CB,C9,21,4D,1B,CD,4A,0,CB,3F,CB,3F,CB,3F,C9,11,0,0,5F,19,CD,4A,0,FE,90,C9,CD,BA, 6008
640 DATA CA,21,60,18,CD,C7,CA,CA,F8,CB,FE,B0,CA,6E,CB,C9,CD,BA,CA,21,80,18,CD,C7,CA,CA,F8,CB,FE,B1,CA,52,CB,C9,CD,BA,CA,21,A0,18,CD,C7,CA,CA, 7534
650 DATA F8,CB,FE,B1,CA,36,CB,C9,CD,BA,CA,21,C0,18,CD,C7,CA,CA,F8,CB,FE,B0,CA,1A,CB,C9,E1,3A,1B,BF,FE,1,CA,8A,CB,21,4D,1B,CD,4A,0,D6,8,CD, 6847
660 DATA 4D,0,3E,9,32,17,BF,C3,2C,CA,E1,3A,1A,BF,FE,1,CA,9D,CB,21,4D,1B,CD,4A,0,D6,8,CD,4D,0,3E,7,32,16,BF,C3,2C,CA,E1,3A,19,BF,FE,1, 4617
```





```
670 DATA CA,B0,CB,21,4D,1B,CD,4A,0,D6,8,CD,4D,0,3E,5,32,15,BF,C3,2C,CA,E1,3A,18,BF,FE,1,CA,C3,CB,21,4D,1B,CD,4A,0,D6,8,CD,4D,0,3E,3, 4609
680 DATA 32,14,BF,C3,2C,CA,21,4D,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,0,3E,9,32,17,BF,C3,2C,CA,21,4D,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,0,3E,7,32,16,BF,C3,2C,CA, 4059
690 DATA 21,4D,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,0,3E,5,32,15,BF,C3,2C,CA,21,4D,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,0,3E,3,32,14,BF,C3,2C,CA,CD,BA,CA,21,40,19, 4060
700 DATA C3,E5,CB,CD,BA,CA,21,40,18,11,0,0,5F,19,CD,4A,0,FE,B8,CA,F8,CB,FE,B9,CA,F8,CB,C9,E1,3E,8,1E,10,CD,93,0,3E,1,1E,3,CD,93,0,3E, 5344
710 DATA D,1E,1,CD,93,0,21,4F,1B,6,10,3E,1,CD,4D,0,C5,CD,15,D2,3E,F,CD,4D,0,CD,15,D2,C1,10,EC,3A,5,BF,67,2E,18,CD,C6,0,3E,20,CD,A2, 4066
720 DATA 0,3A,5,BF,3C,32,5,BF,21,4C,1B,3E,A7,CD,4D,0,23,3E,78,CD,4D,0,21,51,1B,3E,E7,CD,4D,0,3A,4,BF,3D,32,4,BF,FE,0,CA,61,CC,C3,B9, 4118
730 DATA CC,CD,23,D1,AF,32,0,BF,32,1,BF,21,18,6,CD,C6,0,21,0,0,CD,D0,C1,3E,4,32,4,BF,3E,F,32,5,BF,21,18,F,CD,C6,0,6,4,3E,78,CD, 3922
740 DATA A2,0,10,F9,AF,32,6,BF,3E,FF,32,7,BF,3E,1,32,B,BF,21,25,18,6,5,3E,20,CD,4D,0,11,5,0,19,10,F5,CD,86,D1,21,51,1B,3E,E7,CD,4D, 3782
750 DATA 0,21,1F,20,3E,1E,CD,4D,0,AF,CD,D8,0,FE,FF,CA,FA,CC,AF,CD,D5,0,FE,0,C2,FA,CC,21,D,20,3E,AD,CD,4D,0,23,CD,4D,0,21,D,20,3E,ED, 5015
760 DATA CD,4D,0,23,CD,4D,0,21,D,20,3E,1D,CD,4D,0,23,CD,4D,0,C3,C1,CC,21,0,18,6,20,3E,80,CD,4D,0,23,10,F8,21,D,20,3E,71,CD,4D,0,23, 3395
770 DATA CD,4D,0,C3,67,C9,3E,1,32,1B,BF,C9,AF,32,1B,BF,C9,3E,1,32,1A,BF,C9,AF,32,1A,BF,C9,3A,1B,BF,FE,1,CA,AF,CD,3A,13,BF,D6,1,FE,C0,CA, 5375
780 DATA 16,CD,26,18,6F,32,13,BF,6,4,3E,B0,CD,4D,0,23,10,F8,3E,90,CD,4D,0,C9,3A,1A,BF,FE,1,CA,D2,CD,3A,12,BF,D6,1,FE,A0,CA,21,CD,26,18, 4723
790 DATA 6F,32,12,BF,6,4,3E,B1,CD,4D,0,23,10,F8,3E,90,CD,4D,0,C9,3E,1,32,19,BF,C9,AF,32,19,BF,C9,3A,19,BF,FE,1,CA,F5,CD,3A,11,BF,D6,1, 4723
```

```
800 DATA FE,80,CA,7C,CD,26,18,6F,32,1
1,BF,6,4,3E,B1,CD,4D,0,23,10,F8,3E,90
,CD,4D,0,C9,3A,13,BF,FE,DB,CA,1C,CD,2
6,18,6F,3E,90,CD,4D,0,23, 4735
810 DATA 6,4,3E,B0,CD,4D,0,23,10,F8,3
A,13,BF,3C,32,13,BF,C9,3A,12,BF,FE,BB
,CA,27,CD,26,18,6F,3E,90,CD,4D,0,23,6
,4,3E,B1,CD,4D,0,23,10, 4050
820 DATA F8,3A,12,BF,3C,32,12,BF,C9,3
A,11,BF,FE,9B,CA,82,CD,26,18,6F,3E,90
,CD,4D,0,23,6,4,3E,B1,CD,4D,0,23,10,F
8,3A,11,BF,3C,32,11,BF,C9, 4558
830 DATA 3E,1,32,18,BF,C9,AF,32,18,BF
,C9,3A,10,BF,FE,7B,CA,1E,CE,26,18,6F,
3E,90,CD,4D,0,23,6,4,3E,B0,CD,4D,0,23
,10,F8,3A,10,BF,3C,32,10, 4166
840 DATA BF,C9,3A,18,BF,FE,1,CA,23,CE
,3A,10,BF,D6,1,FE,60,CA,18,CE,26,18,6
F,32,10,BF,6,4,3E,80,CD,4D,0,23,10,F8
,3E,90,CD,4D,0,C9,21,4C, 4682
850 DATA 1B,CD,4A,0,FE,A7,CA,99,CE,FE
,4F,CA,99,CE,FE,F,CA,99,CE,FE,17,CA,9
9,CE,FE,5F,CA,99,CE,C9,AF,32,1E,BF,C9
,3E,1,32,1E,BF,C9,3A,1E,BF, 6422
860 DATA FE,0,CA,CC,CE,3A,1D,BF,FE,41
,CA,8E,CE,26,18,6F,47,3E,88,CD,4D,0,2
D,7D,32,1D,BF,3E,B9,CD,4D,0,26,19,78,
6F,3E,88,CD,4D,0,2D,3E,B9, 4772
870 DATA CD,4D,0,C9,3A,1D,BF,FE,5E,CA
,93,CE,26,18,6F,47,3E,88,CD,4D,0,2C,7
D,32,1D,BF,3E,B8,CD,4D,0,78,26,19,6F,
3E,88,CD,4D,0,2C,3E,B8,CD, 4624
880 DATA 4D,0,C9,11,0,0,21,4D,1B,CD,4
A,0,CB,3F,CB,3F,CB,3F,5F,21,20,18,19,
CD,4A,0,FE,80,CA,80,D0,FE,78,CA,80,D0
,3E,78,CD,4D,0,CD,54,D0, 4790
890 DATA 21,51,1B,CD,4A,0,47,C5,21,18
,6,CD,C6,0,21,51,1B,CD,4A,0,3D,CD,4D,
0,2A,0,BF,23,22,0,BF,CD,D0,C1,6,FF,10
,FE,C1,3E,13,B8,CA,4F, 4286
900 DATA CF,10,D8,21,51,1B,3E,E7,CD,4
D,0,21,4C,1B,3E,A7,CD,4D,0,23,3E,78,C
D,4D,0,CD,16,D1,CD,16,D1,CD,16,D1,3A,
6,BF,3C,32,6,BF,FE,5,C2, 4624
910 DATA B9,CC,CD,80,CF,C3,B9,CC,21,5
1,1B,3E,E7,CD,4D,0,3A,4,BF,FE,5,CA,C6
,CF,47,C5,CD,54,D0,6,D5,21,51,1B,CD,4
A,0,3D,CD,4D,0,21,18,6, 5158
920 DATA CD,C6,0,2A,0,BF,23,22,0,BF,C
D,D0,C1,C5,CD,2B,D2,C1,10,DF,21,51,1B
,3E,E7,CD,4D,0,CD,54,D0,C1,10,CB,21,2
5,18,6,5,3E,20,CD,4D,0, 4695
930 DATA 11,0,0,1E,5,19,10,F3,3A,B,BF
,FE,9,CA,E4,CF,3C,32,B,BF,CD,D,D0,3E,
4,32,4,BF,3E,F,32,5,BF,21,18,F,CD,C6,
0,6,4,3E,78,CD, 3740
940 DATA A2,0,10,F9,AF,32,6,BF,3A,7,B
F,D6,14,32,7,BF,C9,DD,21,4E,D0,21,18,
E,CD,C6,0,6,6,DD,7E,0,CD,A2,0,DD,23,1
0,F6,3A,B,BF,C6,30, 4552
950 DATA CD,A2,0,6,A,C5,CD,54,D0,6,FF
,C5,6,FF,10,FE,C1,10,F8,C1,10,EF,21,1
8,E,CD,C6,0,6,7,3E,20,CD,A2,0,10,F9,C
9,6D,72,73,72,6D,AA, 5116
960 DATA 3E,8,1E,10,CD,93,0,3E,1,1E,1
,CD,93,0,3E,D,1E,1,CD,93,0,C9,3E,8,1E
,10,CD,93,0,3E,1,1E,2,CD,93,0,3E,D,1E
,1,CD,93,0,C9, 3147
970 DATA 21,4C,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,
0,C3,32,CA,AF,32,C,BF,32,D,BF,21,4C,1
B,CD,4A,0,D6,8,CD,4D,0,23,23,3E,20,CD
,4D,0,21,4C,1B,CD,4A, 3812
980 DATA 0,FE,7,CA,F7,CE,C3,32,CA,AF,
32,C,BF,32,D,BF,21,4C,1B,CD,4A,0,FE,A
7,CA,32,CA,C6,8,CD,4D,0,23,23,3E,28,C
D,4D,0,C3,32,CA,AF,32, 4949
990 DATA C,BF,32,D,BF,21,4D,1B,CD,4A,
0,FE,8,CA,32,CA,D6,8,CD,4D,0,23,3E,2C
,CD,4D,0,C3,32,CA,AF,32,C,BF,32,D,BF,
21,4D,1B,CD,4A,0,FE, 4315
1000 DATA F8,CA,32,CA,C6,8,CD,4D,0,23
,3E,24,CD,4D,0,C3,32,CA,3A,7,BF,47,C5
,6,60,10,FE,C1,10,F8,C9,21,18,1A,CD,C
```

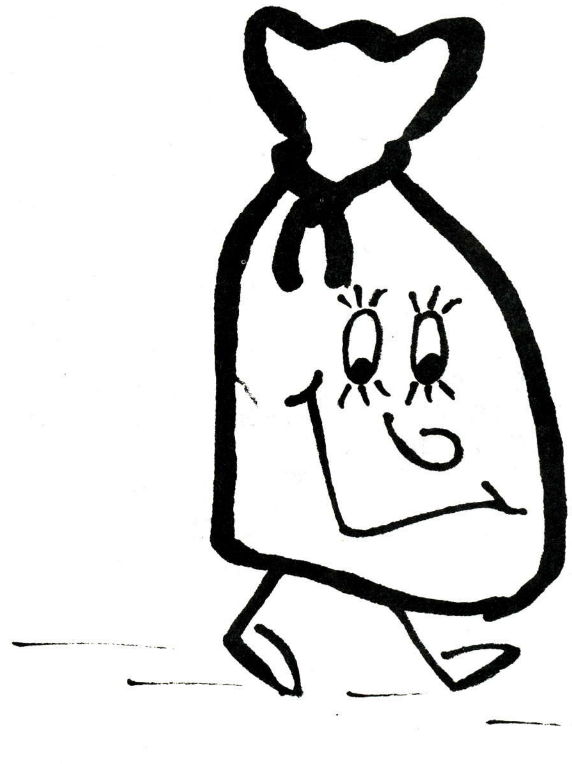


```
6,0,2A,0,BF,ED,5B,2,BF, 4846
1010 DATA 7A,BC,DA,46,D1,CA,3B,D1,C3,
85,D1,7B,BD,DA,46,D1,CA,46,D1,C3,85,D
1,22,2,BF,CD,D0,C1,6,14,C5,21,18,1A,C
D,C6,0,6,5,3E,20,CD,A2,0, 5655
1020 DATA 10,F9,CD,54,D0,CD,15,D2,CD,
15,D2,CD,15,D2,21,18,1A,CD,C6,0,2A,2,
BF,CD,D0,C1,CD,6A,D0,CD,15,D2,CD,15,D
2,CD,15,D2,C1,10,C9,C9,DD,21, 6089
1030 DATA D9,D1,21,D,20,3E,FD,CD,4D,0
,23,CD,4D,0,6,4,C5,6,F,11,8,18,21,1E,
18,C5,DD,7E,0,FE,80,CA,B7,D1,CD,4D,0,
C5,CD,20,D2,C1,3E,80, 4611
1040 DATA CD,4D,0,2B,DD,7E,0,CD,4D,0,
7D,BB,C2,A2,D1,13,DD,23,21,1E,18,C1,1
0,D5,CD,16,D1,CD,16,D1,CD,16,D1,C1,10
,C0,C9,80,80,80,70,6B,71,72, 5355
1050 DATA 80,6F,73,72,74,80,80,80,80,
80,80,80,6C,74,6F,70,70,72,74,80,80,8
0,80,80,68,80,69,6A,6B,6C,6D,80,6B,6A
,6E,6F,6A,80,80,80,80,70,6B,71, 5183
1060 DATA 72,80,6F,73,72,74,80,80,80,
6,45,C5,6,90,10,FE,C1,10,F8,C9,6,20,C
5,6,80,10,FE,C1,10,F8,C9,6,10,C5,6,20
,10,FE,C1,10,F8,C9,0,0, 4914
```

LISTING: RANSACK

```
5 CLS:KEYOFF:COLOR10,1,1:SCREEN1:WIDT
H32:LOCATE10,3:PRINT"Copyright by":LO
CATE5,7:PRINT"  MSX - MAGAZIN  1988
":LOCATE9,12:PRINT"g. KNAFL Anton":LO
CATE7,20:PRINT"BITTE ETWAS GEDULD"
10 DEFINTA-Z:CLEAR10,&HC000:ZE=30:Z=&
HC000:FORI=1TO79:FORII=1TO44:READA$:W
=VAL("&h"+A$):MI=MI+W:POKEZ,W:Z=Z+1:N
EXT:READWZ:IFWZ<>MITHEN20ELSEMI=0:ZE=
ZE+10:NEXT:DEFUSR=&HC000:X=USR(0):END

20 CLS:PRINT"DATA-ERROR IN ZEILE";ZE:
PRINT:PRINT:PRINT"LIST";ZE:LOCATE1,1:
END
30 DATA 3E,1,32,EA,F3,32,EB,F3,3E,20,
32,AF,F3,3E,1,CD,5F,0,DD,21,87,C2,21,
0,3,6,88,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,
F5,21,C,20,3E,A1,CD, 4490
40 DATA 4D,0,23,CD,4D,0,23,CD,4D,0,21
,80,1,DD,21,F5,C1,6,50,DD,7E,0,CD,4D,
0,23,DD,23,10,F5,21,5,20,3E,A1,CD,4D,
0,23,CD,4D,0,23,CD, 3964
50 DATA 4D,0,21,6A,18,11,35,0,DD,21,4
5,C2,6,6,C5,6,B,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD
,23,10,F5,19,C1,10,EE,6,16,21,6,20,3E
,71,CD,4D,0,23,CD, 3502
60 DATA 4D,0,21,C,20,CD,4D,0,23,CD,4D
,0,23,CD,4D,0,C5,CD,BC,C1,CD,BC,C1,C1
,21,6,20,3E,91,CD,4D,0,23,CD,4D,0,21,
C,20,CD,4D,0,23,CD, 4108
70 DATA 4D,0,23,CD,4D,0,C5,CD,BC,C1,C
D,BC,C1,C1,21,6,20,3E,A1,CD,4D,0,23,C
D,4D,0,21,C,20,CD,4D,0,23,CD,4D,0,23,
CD,4D,0,C5,CD,BC,C1, 4625
80 DATA CD,BC,C1,C1,10,98,DD,21,17,C3
,21,0,5,6,30,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23
,10,F5,21,14,20,3E,F1,CD,4D,0,23,3E,8
1,CD,4D,0,21,40,5,DD, 4193
90 DATA 21,F,C3,6,8,DD,7E,0,CD,4D,0,2
3,DD,23,10,F5,DD,21,47,C3,21,2A,18,11
,B,0,6,15,C5,6,15,DD,7E,0,CD,4D,0,23,
DD,23,10,F5,19,C1, 3735
100 DATA 10,EE,21,4A,18,11,C,0,6,13,C
5,6,14,CD,4A,0,FE,20,CC,C7,C1,23,10,F
5,19,C1,10,EE,DD,21,ED,C1,21,61,18,6,
8,DD,7E,0,CD,4D,0,23, 4107
110 DATA DD,23,10,F5,21,1,19,6,5,DD,2
1,F0,C1,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,F
5,6,E0,E,1,CD,47,0,21,0,38,DD,21,CD,C
1,6,20,DD,7E,0,CD, 4307
120 DATA 4D,0,23,DD,23,10,F5,21,20,1B
,3E,9F,CD,4D,0,23,3E,88,CD,4D,0,23,3E
,2,CD,4D,0,23,3E,7,CD,4D,0,21,6,20,3E
,F1,CD,4D,0,23,CD,4D, 3479
130 DATA 0,C3,3C,C5,6,90,C5,6,65,10,F
E,C1,10,F8,C9,3E,A8,CD,4D,0,C9,18,3C,
5A,7E,3C,18,C,2,18,3C,5A,7E,3C,18,30,
40,18,7E,7E,FF,FF,7E,7E, 4479
140 DATA 18,18,66,42,81,81,42,66,18,6
5,66,2D,6C,61,6A,6B,62,0,38,44,44,0,4
4,44,38,0,4,4,4,0,4,4,4,0,38,4,4,38,4
0,40,38,0,38,4, 2202
150 DATA 4,38,4,4,38,0,44,44,44,38,4,
4,4,0,38,40,40,38,4,4,38,0,40,40,40,3
8,44,44,38,0,38,4,4,0,4,4,4,0,38,44,4
```



```
4,38,44,44, 1600
160 DATA 38,0,38,44,44,38,4,4,4,20,20
,6B,60,69,6C,60,61,67,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,43,4F,50,59,5
2,49,47,48,54,20,20,4F,44, 2416
170 DATA 49,4E,2D,53,4F,46,54,57,2E,4
7,4D,42,48,20,20,31,39,38,37,20,4B,4E
,41,46,4C,20,41,4E,54,4F,4E,0,3F,66,6
C,74,64,66,EF,0,3E,63,41,40, 3144
180 DATA 60,3F,1E,0,7F,33,30,3C,38,31
,7F,0,7F,72,32,39,38,30,78,0,3E,66,48
,50,4F,66,3E,0,7C,60,3F,31,32,32,7A,0
,7C,38,18,1C,1A,18,3C,0, 2734
190 DATA 7B,72,36,3C,36,36,73,0,78,30
,30,30,72,63,7F,0,7C,76,32,23,A3,23,4
7,0,3E,63,45,59,61,7F,3E,0,7F,31,3A,3
4,32,31,79,0,3E,41,3C,6, 3078
```

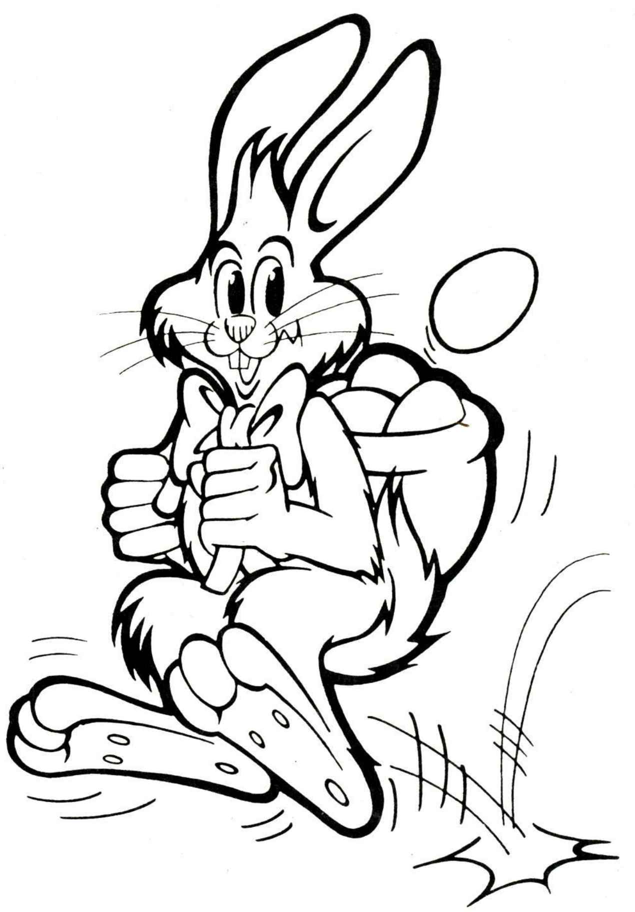
```
200 DATA 63,4F,3E,0,7F,49,2A,8,8,8,1C
,0,6F,26,26,66,6E,7E,37,0,73,62,22,32
,32,1E,C,0,7F,43,26,C,1A,31,7F,0,0,18
,3C,3C,18,0,0,0, 2117
210 DATA 0,0,FF,FF,0,0,0,18,18,18,18,
18,18,18,18,0,0,0,1,3,6,C,18,0,0,0,80
,C0,60,30,18,18,C,6,3,1,0,0,0,18,30,6
0,C0,80, 1770
220 DATA 0,0,0,A2,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A
0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
,A3,A1,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,20, 4134
```



```
230 DATA A1,A1,20,A2,A0,A0,20,A0,A0,A
0,A0,20,A0,A0,A0,A0,20,A0,A0,A3,20,A1
,A1,20,A1,20,20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,A1,20,A1,A1, 4237
240 DATA 20,A1,20,A2,A0,A0,20,A0,A0,2
0,A0,A0,20,A0,A0,A3,20,A1,20,A1,A1,20
,20,20,A1,20,20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,A1,20,20,20,A1,A1,20,A1, 3854
250 DATA 20,A1,20,A2,A0,A0,A0,20,A0,A
0,A0,A3,20,A1,20,A1,20,A1,A1,20,A1,20
,20,20,A1,20,20,20,20,20,20,20,A1,20,
20,20,A1,20,A1,A1,20,A1,20,A1, 4114
260 DATA 20,A1,20,A2,A0,20,A0,A3,20,A
1,20,A1,20,A1,20,A1,A1,20,A1,20,A1,20
,A1,20,A1,20,20,20,A1,20,A1,20,A1,20,
A1,20,A1,A1,20,20,20,20,20,20, 3989
270 DATA 20,20,20,A0,20,20,20,20,20,2
0,20,20,20,A1,A1,20,A1,20,A1,20,A1,20
,A1,20,20,20,A1,20,A1,20,A1,20,A1,20,
A1,A1,20,A1,20,A1,20,A1,20,A4, 3603
280 DATA A0,20,A0,A5,20,A1,20,A1,20,A
1,20,A1,A1,20,A1,20,20,20,A1,20,20,20
,20,20,20,20,A1,20,20,20,A1,20,A1,A1,
20,A1,20,A1,20,A4,A0,A0,A0,20, 3990
290 DATA A0,A0,A0,A5,20,A1,20,A1,20,A
1,A1,20,20,20,A1,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,A1,20,20,20,A1,A1,20,A1,
20,A4,A0,A0,20,A0,A0,20,A0,A0, 3986
300 DATA 20,A0,A0,A5,20,A1,20,A1,A1,2
0,A1,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,A1,20,A1,A1,20,A4,A0,A0,
20,A0,A0,A0,A0,20,A0,A0,A0,A0, 4112
310 DATA 20,A0,A0,A5,20,A1,A1,20,20,2
0,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,A1,A4,A0,A0,A0,A0,A0,A0,
A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0, 4364
320 DATA A0,A0,A0,A5,DD,E5,E5,D5,C5,F
5,DD,21,32,C5,6,5,AF,DD,5E,0,DD,56,1,
DD,23,DD,23,E5,B7,ED,52,38,6,3C,E3,E1
,E5,18,F5,E1,C6,30,CD,A2, 6442
330 DATA 0,10,E1,F1,C1,D1,E1,DD,E1,C9
,10,27,E8,3,64,0,A,0,1,0,21,6,3,CD,C6
,0,21,0,0,CD,0,C5,21,B,3,CD,C6,0,21,0
,0,CD,0,C5, 3922
340 DATA AF,32,DB,F3,3C,32,F7,F3,21,1
0,38,DD,21,6B,CD,6,10,DD,7E,0,CD,4D,0
,23,DD,23,10,F5,3E,7,1E,3E,CD,93,0,3E
,B,32,62,BF,1E,10,CD,93, 4478
350 DATA 0,3E,B,1E,0,CD,93,0,3E,C,1E,
40,CD,93,0,21,0,6,6,8,3E,FF,CD,4D,0,2
3,10,FB,21,1B,20,3E,C1,CD,4D,0,DD,21,
4D,CD,21,C2,19,6, 3346
360 DATA 3,C5,6,5,DD,7E,0,CD,4D,0,23,
DD,23,10,F5,C1,11,1B,0,19,10,EB,AF,32
,0,BF,32,1,BF,32,2,BF,32,3,BF,32,6,BF
,32,30,BF,3E,E0,32, 3922
370 DATA 40,BF,3E,1,32,4,BF,21,20,1B,
3E,A0,CD,4D,0,3E,60,23,CD,4D,0,21,0,1
B,DD,21,41,CD,6,C,DD,7E,0,CD,4D,0,23,
DD,23,10,F5,3E,1,32, 3530
380 DATA 22,BF,32,45,BF,CD,E5,C7,CD,F
D,CC,3A,4,BF,3C,32,4,BF,FE,2,CC,1A,CB
,FE,4,CC,33,CB,CD,4F,CB,3A,30,BF,FE,E
8,CA,79,C9,6,4,21,A,BF, 5831
390 DATA AF,77,23,10,FB,3A,22,BF,4F,E
D,5F,A1,FE,1,CA,50,C6,FE,2,CA,55,C6,F
E,3,CA,5A,C6,6,1,C3,5C,C6,6,1,C3,5C,C
6,6,2,C3,5C,C6,6,3, 5160
400 DATA 21,0,1B,22,20,BF,C5,CD,88,CA
,3A,A,BF,FE,1,CC,66,CA,3A,C,BF,FE,1,C
C,44,CA,3A,D,BF,FE,1,CC,18,CA,3A,B,BF
,FE,1,CC,4,CA,11,4, 4962
410 DATA 0,2A,20,BF,19,22,20,BF,C1,10
,CF,3E,8,1E,0,CD,93,0,CD,AB,C6,CD,DA,
C6,3A,E7,F3,FE,BF,CC,11,C7,C3,C,C6,21
,21,1B,CD,4A,0,57,21,1, 4905
420 DATA 1B,CD,4A,0,BA,CA,D1,C6,21,5,
1B,CD,4A,0,BA,CA,D1,C6,21,9,1B,CD,4A,
0,BA,CA,D1,C6,C9,21,18,20,3E,91,CD,4D
,0,C9,21,20,1B,CD,4A,0, 4734
430 DATA 57,21,0,1B,CD,4A,0,BA,CA,8,C
7,21,4,1B,CD,4A,0,BA,CA,8,C7,21,8,1B,
CD,4A,0,BA,CA,8,C7,21,18,20,3E,C1,CD,
4D,0,C9,21,18,20,3E, 3879
440 DATA 91,CD,4D,0,C9,21,20,1B,CD,4A
,0,57,21,0,1B,CD,4A,0,BA,CA,37,C7,21,
4,1B,CD,4A,0,BA,CA,48,C7,21,8,1B,CD,4
A,0,BA,CA,59,C7,C9,21, 4326
450 DATA 21,1B,CD,4A,0,57,21,1,1B,CD,
4A,0,BA,CA,89,C7,21,21,1B,CD,4A,0,57,
21,5,1B,CD,4A,0,BA,CA,89,C7,21,21,1B,
CD,4A,0,57,21,9,1B,CD, 3750
```

```
460 DATA 4A,0,BA,CA,89,C7,C9,6,10,C5,
3E,1,58,CD,93,0,3E,8,1E,10,CD,93,0,3E
,D,1E,1,CD,93,0,CD,FD,CC,C1,10,E5,C9,
E1,CD,6B,C7,21,1B,20, 4773
470 DATA 3E,C1,CD,4D,0,21,0,1B,DD,21,
41,CD,6,C,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10
,F5,CD,E3,C9,3E,1,32,22,BF,3E,E0,32,4
0,BF,AF,32,30,BF,21,20, 4411
480 DATA 1B,3E,A0,CD,4D,0,23,3E,58,CD
,4D,0,CD,FB,C8,21,B,3,CD,C6,0,21,0,0,
22,0,BF,CD,0,C5,3E,1,32,45,BF,CD,E5,C
7,C3,C,C6,21,13,3, 4230
490 DATA CD,C6,0,DD,21,5C,CD,6,5,DD,7
E,0,CD,A2,0,DD,23,10,F6,21,15,6,CD,C6
,0,3A,45,BF,C6,30,CD,A2,0,CD,D,C8,C9,
```

```
21,11,1B,DD,21,61,CD, 4840
500 DATA 6,7,DD,7E,0,CD,4D,0,23,DD,23
,10,F5,21,11,1B,3E,20,CD,4D,0,DD,21,6
1,CD,6,7,E5,C5,6,17,C5,CD,4A,0,32,50,
BF,DD,7E,0,CD,4D,0, 4094
510 DATA CD,A,CD,3A,50,BF,CD,4D,0,11,
20,0,19,C1,10,E3,DD,7E,0,CD,4D,0,CD,E
5,C8,DD,23,C1,E1,23,3E,20,CD,4D,0,10,
CA,CD,A0,C8,21,E0,1A,6, 4961
520 DATA 1F,3E,20,CD,4D,0,23,10,F8,AF
,CD,D5,0,FE,0,C2,BF,C8,AF,CD,D8,0,FE,
FF,CA,BF,C8,3E,8,32,62,BF,C3,D,C8,21,
C,20,3E,A1,CD,4D,0,23, 5174
530 DATA CD,4D,0,23,CD,4D,0,C9,6,60,C
5,21,C,20,ED,5F,EE,E1,E6,F1,CD,4D,0,2
3,CD,4D,0,23,CD,4D,0,CD,FD,CC,AF,CD,D
5,0,FE,0,C2,D3,C8,AF, 5647
540 DATA CD,D8,0,FE,FF,CA,D3,C8,C1,10
,D3,CD,D4,C8,C9,E1,21,C,20,3E,A1,CD,4
D,0,23,CD,4D,0,23,CD,4D,0,C9,3E,1,1E,
8,CD,93,0,3E,8,1E,10, 4992
550 DATA CD,93,0,3E,D,1E,1,CD,93,0,C9
,21,6,3,CD,C6,0,2A,0,BF,54,5D,2A,2,BF
,7C,BA,DA,18,C9,CA,12,C9,C9,7D,BB,DA,
18,C9,C9,2A,0,BF,22, 4699
560 DATA 2,BF,CD,0,C5,21,B,3,CD,C6,0,
21,0,0,22,0,BF,CD,0,C5,6,6,C5,21,6,3,
CD,C6,0,6,5,3E,20,CD,A2,0,10,F9,CD,FD
,CC,CD,FD,CC, 4420
570 DATA CD,FD,CC,21,6,3,CD,C6,0,2A,2
,BF,CD,0,C5,3E,1,1E,0,CD,93,0,3E,8,1E
,10,CD,93,0,3E,D,1E,1,CD,93,0,CD,FD,C
C,CD,FD,CC,CD,FD, 4897
580 DATA CC,C1,10,BA,C9,21,18,20,3E,C
1,CD,4D,0,21,0,1B,DD,21,41,CD,6,C,DD,
7E,0,CD,4D,0,23,DD,23,10,F5,CD,E3,C9,
3A,22,BF,3C,32,22,BF,FE, 4714
590 DATA 4,CC,C8,C9,AF,32,30,BF,21,20
,1B,3E,A0,CD,4D,0,23,3E,58,CD,4D,0,3A
,45,BF,FE,9,CA,C2,C9,3C,32,45,BF,CD,E
5,C7,C3,C,C6,3D,32,22,BF, 5058
600 DATA 3A,40,BF,D6,14,32,40,BF,21,2
0,1B,3E,A0,CD,4D,0,3E,58,23,CD,4D,0,C
9,21,4A,1B,11,C,0,6,13,C5,6,14,CD,4A,
0,FE,20,CC,FE,C9,23,10, 3799
610 DATA F5,19,C1,10,EE,C9,3E,A8,CD,4
D,0,C9,21,20,1B,CD,4A,0,5F,2A,20,BF,C
D,4A,0,57,7B,BA,DA,2C,CA,C9,21,20,1B,
CD,4A,0,5F,2A,20,BF,CD,4A, 4712
620 DATA 0,57,7B,BA,D2,3B,CA,C9,2A,20
,BF,CD,4A,0,D6,2,CD,4D,0,C9,2A,20,BF,
CD,4A,0,C6,2,CD,4D,0,C9,21,21,1B,CD,4
A,0,5F,2A,20,BF,23,CD, 4507
630 DATA 4A,0,57,7B,BA,DA,59,CA,C9,2A
,20,BF,23,CD,4A,0,D6,2,CD,4D,0,C9,21,
21,1B,CD,4A,0,5F,2A,20,BF,23,CD,4A,0,
57,7B,BA,D2,7B,CA,C9,2A, 4678
640 DATA 20,BF,23,CD,4A,0,C6,2,CD,4D,
0,C9,2A,20,BF,CD,4A,0,C6,3,5F,23,CD,4
A,0,C6,3,57,1F,1F,1F,E6,1F,6F,7B,F,F,
F,F,F,F,4F,E6,3, 3652
650 DATA F6,18,67,79,E6,E0,B5,6F,22,7
,BF,23,CD,4A,0,FE,20,CA,2,CB,FE,A8,CA
,2,CB,2A,7,BF,6,20,2B,10,FD,CD,4A,0,F
E,20,CA,12,CB,FE,A8,CA, 5510
660 DATA 12,CB,2A,7,BF,2B,CD,4A,0,FE,
20,CA,A,CB,FE,A8,CA,A,CB,2A,7,BF,11,2
0,0,19,CD,4A,0,FE,20,CA,FC,CA,FE,A8,C
```



```
A,FC,CA,C9,3E,1,32,D, 5261
670 DATA BF,C9,3E,1,32,A,BF,C3,C1,CA,
3E,1,32,C,BF,C3,E7,CA,3E,1,32,B,BF,C3
,D6,CA,21,22,1B,3E,2,CD,4D,0,6,3,11,4
,0,21,2,1B,3E,1, 3761
680 DATA CD,4D,0,19,10,F8,C9,21,22,1B
,3E,3,CD,4D,0,6,3,11,4,0,21,2,1B,AF,C
D,4D,0,19,10,F9,AF,32,4,BF,C9,AF,CD,D
5,0,FE,1,CC,6D,CC, 4038
690 DATA FE,7,CC,68,CB,FE,3,CC,B4,CB,
FE,5,CC,0,CC,C9,21,20,1B,CD,4A,0,CB,3
F,CB,3F,CB,3F,47,DD,21,14,CD,DD,23,DD
,23,10,FA,DD,66,1,DD,6E, 5636
700 DATA 2,E5,21,21,1B,CD,4A,0,CB,3F,
CB,3F,CB,3F,3D,16,0,5F,E1,19,CD,4A,0,
CD,4C,CC,FE,A8,CC,B9,CC,3E,20,CD,4D,0
,21,21,1B,CD,4A,0,D6,8, 4578
710 DATA CD,4D,0,C9,21,20,1B,CD,4A,0,
CB,3F,CB,3F,CB,3F,47,DD,21,14,CD,DD,2
3,DD,23,10,FA,DD,66,1,DD,6E,2,E5,21,2
1,1B,CD,4A,0,CB,3F,CB,3F, 4770
720 DATA CB,3F,3C,16,0,5F,E1,19,CD,4A
,0,CD,4C,CC,FE,A8,CC,B9,CC,3E,20,CD,4
D,0,21,21,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,0,C9,
21,20,1B,CD,4A,0,CB,3F, 4546
730 DATA CB,3F,CB,3F,3C,47,DD,21,14,C
D,DD,23,DD,23,10,FA,DD,66,1,DD,6E,2,E
5,21,21,1B,CD,4A,0,CB,3F,CB,3F,CB,3F,
16,0,5F,E1,19,CD,4A,0,CD, 4827
740 DATA 4C,CC,FE,A8,CC,B9,CC,3E,20,C
D,4D,0,21,20,1B,CD,4A,0,C6,8,CD,4D,0,
C9,FE,A0,CA,6B,CC,FE,A1,CA,6B,CC,FE,A
2,CA,6B,CC,FE,A3,CA,6B,CC, 6445
750 DATA FE,A4,CA,6B,CC,FE,A5,CA,6B,C
C,C9,E1,C9,21,20,1B,CD,4A,0,CB,3F,CB,
3F,CB,3F,3D,47,DD,21,14,CD,DD,23,DD,2
3,10,FA,DD,66,1,DD,6E,2,E5, 5934
760 DATA 21,21,1B,CD,4A,0,CB,3F,CB,3F
,CB,3F,16,0,5F,E1,19,CD,4A,0,CD,4C,CC
,FE,A8,CC,B9,CC,3E,20,CD,4D,0,21,20,1
B,CD,4A,0,D6,8,CD,4D,0, 4567
770 DATA C9,E5,3E,1,1E,0,CD,93,0,3E,8
,1E,10,CD,93,0,3E,D,1E,1,CD,93,0,21,B
,3,CD,C6,0,2A,0,BF,11,0,0,3A,45,BF,5F
,19,22,0,BF,CD, 3369
780 DATA 0,C5,3A,30,BF,3C,32,30,BF,3E
,1,1E,2,CD,93,0,3E,D,1E,1,CD,93,0,E1,
C9,3A,40,BF,47,C5,6,60,10,FE,C1,10,F8
,C9,6,30,C5,6,50,10, 4138
790 DATA FE,C1,10,F8,C9,18,0,18,20,18
,40,18,60,18,80,18,A0,18,C0,18,E0,19,
0,19,20,19,40,19,60,19,80,19,A0,19,C0
,19,E0,1A,0,1A,20,1A,40,1A, 3296
800 DATA 60,1A,80,1A,A0,20,58,0,F,0,3
0,0,F,0,40,0,F,A2,A0,A0,A0,A3,A1,C0,C
0,C0,A1,A4,A0,A0,A0,A5,68,62,6F,62,68
,6B,60,69,6C,60,61,67, 4452
810 DATA 3C,7E,5A,FF,99,42,66,18,3C,6
6,42,C3,C3,66,7E,18,67,3C,7E,5A,FF,99
,42,66,0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,FF
,FF,FF,FF,0,0,0,0, 4741
```

M I R R O R   S H O T

EINGABEHINWEIS: Stellen Sie Ihren Rechner mit WIDTH 38 ein und Die Bildschirmbreite entspricht genau der Breite des Listings.

Ziel des Spieles ist es, alle 6 Zielscheiben mit der Armbrust zu treffen. Jede Zielscheibe verwandelt sich nach dem Treffer in ein vierblättriges Kleeblatt.
Leichter gesagt als getan, denn zwischen der Armbrust und den Zielscheiben liegt ein Spiegelfeld, welches den Pfeil der Armbrust umlenkt. Bei unvorsichtigem Spiel kann so auch die Armbrust selbst getroffen werden.

Nach dem Spielstart erscheint das Spielfeld. Drücken Sie einen beliebigen Aktionsknopf oder die Leertaste um das Spiel zu beginnen. Das Spiel beginnt, sobald Sie den entsprechenden Aktionsknopf wieder loslassen.

Bewegen Sie die Armbrust an die gewünschte Stelle und drücken Sie zum Abfeuern des Pfeiles den Aktionsknopf A eines beliebigen Joysticks oder die Leertaste. Versuchen Sie Die Armbrust in Sicherheit zu bringen um nicht von einem zurückkommenden Pfeil getroffen zu werden. **VORSICHT:** Da es sich um ein ASSEMBLER Programm handelt, bewegt sich der Pfeil rasend schnell über das Spielfeld.

Trifft der Pfeil auf einen Spiegel, so wird der Pfeil um 90 Grad entsprechend der Spiegelstellung umgelenkt. Der entsprechende Spiegel kippt dabei ebenfalls um 90 Grad um, sodaß der Pfeil beim erneuten Auftreffen auf den gleichen Spiegel in eine andere Richtung umgelenkt wird. Die Bildschirmränder lenken den Pfeil um 180 Grad um.

Die Anzeige:

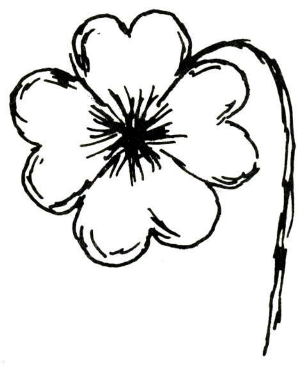
SHOTSC.:
Zu Beginn eines Schusses wird hier die Anzeige auf 500 gesetzt. Sobald der Schuß ausgelöst ist, verringert sich die Anzeige um 25 Punkte pro Sekunde. Ist die Anzeige auf 000 abgelaufen, so verschwindet der Pfeil auf dem Bildschirm und ein neuer Pfeil kann abgefeuert werden. Ein Pfeil ist also maximal 20 Sekunden auf dem Bildschirm bevor er verlischt.

SCORE:
Hier wird Ihre Punktzahl angezeigt. Die Punktzahl ist davon abhängig, wie schnell der Schuß eine Zielscheibe trifft. Sobald eine Zielscheibe getroffen wurde, verwandelt sie sich in ein Kleeblatt und die verbleibenden Punkte der SHOTSC.: Anzeige werden der Punktzahl gutgeschrieben.

HIGH:
Hier wird die Höchtpunktzahl angezeigt. Diese Anzeige zeigt immer bis zum Ausschalten des Rechners die Höchstpunktzahl an. Sobald die Höchstpunktzahl überschritten wird (auch während des Spieles), läuft die HIGH: Anzeige synchron mit der SCORE: Anzeige mit.

CROSSBOW:
Hinter dieser Anzeige steht ein blauer Balken, die die Energie der Armbrust darstellt. Dieser Balken besteht aus insgesamt 64 Elementen.
Erlischt der Pfeil auf dem Bildschirm weil die SHOTSC.: Anzeige auf 000 abgelaufen ist, so wird die Energie der Armbrust um 1 Element verkürzt.
Wird die Armbrust vom eigenen Pfeil getroffen, so verringert sich die Anzeige um 10 Elemente.
Sobald die Armbrustenergie komplett verbraucht ist, endet das Spiel und der Schriftzug "GAME OVER" erscheint.

ST.:
Diese Anzeige zeigt die derzeitige Schwierigkeitsstufe an. Jedes Spiel beginnt mit Schwierigkeitsstufe 1. Sobald alle 6 Zielscheiben in Kleeblätter verwandelt wurden, erhöht sich die Schwierigkeit indem zusätzliche Spiegel hinzukommen und die Zielscheiben werden wieder neu aufgestellt. Insgesamt gibt es 9 Schwierigkeitsstufen. Danach geht das Spiel zwar weiter, die Schwierigkeit wird jedoch nicht mehr erhöht.



Besonderheiten:

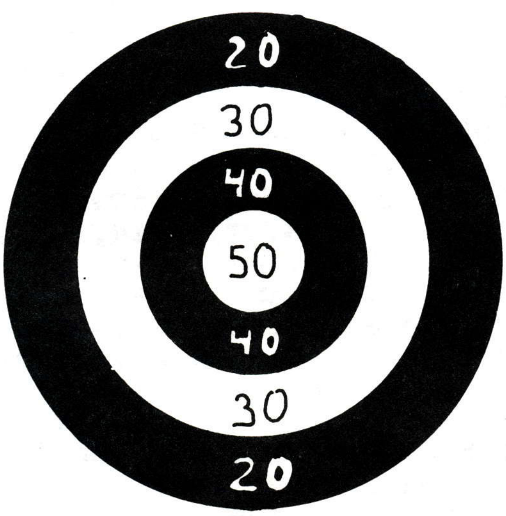
Es gibt rote und blaue Spiegel im Spiegelfeld. Die blauen Spiegel kommen jedoch erst ab Schwierigkeitsstufe 6 hinzu.
Man kann die Richtung des Pfeiles beeinflussen, indem man die Spiegel kippt. Hierzu ist der Aktionsknopf B eines beliebigen Joysticks oder die RETURN Taste der Tastatur zu drücken. Dadurch kippen schlagartig alle roten Spiegel um. Die blauen Spiegel können nicht gekippt werden, Sie kippen nur einzeln beim Auftreffen des Pfeiles.

Die Hintergrundmusik kann mit der SELECT Taste aus- und wieder angeschaltet werden.

Auch während des Spieles kann beliebig zwischen Joysticks und Tastatur gewechselt werden, da alle Steuermedien permanent abgefragt werden.

GAME OVER:

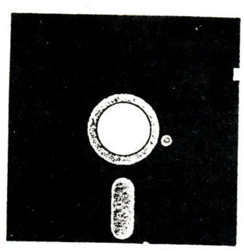
Sobald die komplette Energie der Armbrust verbraucht ist (blauer Balken abgelaufen), erscheint die Schrift "GAME OVER" und die Musik verstummt.
Um ein neues Spiel zu starten, drücken Sie einen beliebigen Aktionsknopf oder die Leertaste. Sobald der Knopf gedrückt wird, zeigt das Bild Schwierigkeitsstufe 1 an. Das Spiel beginnt, sobald der Knopf wieder losgelassen wird und die Musik beginnt zu spielen.




```
10 '**********************************
11 '*    M I R R O R   S H O T       *
12 '*      für MSX-1 und MSX-2       *
13 '*--------------------------------*
14 '*         1. Vorprogramm         *
15 '*--------------------------------*
16 '*   (C) 1988 by Volker Becker    *
17 '**********************************
18 '+--------------------------------+
19 '! EINGABEHINWEISE                !
20 '! ---------------                !
21 '! 1.Alle Programmteile eingeben  !
22 '!   und einzeln abspeichern.     !
23 '! 2.Die Zeilennummern der beiden!
24 '!   Vorprogramme dürfen nicht    !
25 '!   verändert werden, da hier    !
26 '!   bereits ein Checksumer ein-  !
27 '!   gebaut ist und Fehler        !
28 '!   festgestellt werden.         !
29 '! 3.1.Vorprogramm laden und      !
30 '!   starten.                     !
31 '! 4.2.Vorprogramm laden und      !
32 '!   starten, wobei sich das vom  !
33 '!   1.Vorprogramm erzeugte       !
34 '!   Programm "MIRROR" auf        !
35 '!   gleicher Diskette befinden   !
36 '!   muß.                         !
37 '! Diese Schritte sind nur einmal!
38 '! erforderlich. Sobald sich      !
39 '! "MIRROR" komplett auf der      !
40 '! Diskette befindet, sind die    !
41 '! Vorprogramme nicht mehr        !
42 '! erforderlich.                  !
43 '! 5.MIRROR Hauptprogramm         !
44 '!   laden und starten. "MIRROR"  !
45 '!   wird automatisch nachgeladen!
46 '!   und gestartet. Dies ist das  !
47 '!   eigentliche Spiel.           !
48 '!                                !
49 '! Cassettenbenutzer sollten mit  !
50 '! mehreren Cassetten arbeiten.   !
51 '! Direkt hinter dem MIRROR       !
52 '! Hauptprogramm sollte sich      !
53 '! "MIRROR" befinden.             !
54 '!                                !
55 '! "MIRROR" copiert man mit:      !
56 '! CLEAR 500,&HAFFF               !
57 '! BLOAD "MIRROR"                 !
58 '! BSAVE "MIRROR",&HB000,&HC958,  !
59 '! &HC007                         !
60 '+--------------------------------+
61 '! Diese Eingabehilfe braucht     !
62 '! nicht mit abgetippt werden.    !
63 '+--------------------------------+
```

```
90 CLEAR 500,&HBFFF
100 DATA 195,190,192,195,93,192,0,195,
239,200,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,9259
110 DATA 0,0,0,0,195,71,0,195,74,0,195
,77,0,195,92,0,195,89,0,195,147,0,195,
204,0,195,213,0,195,216,0,195,123,0,19
5,86,0,195,65,0,195,68,0,33,0,176,17,0
,0,1,106460
120 DATA 0,8,205,63,192,33,0,187,17,0,
32,1,32,0,205,63,192,205,87,192,33,0,1
84,17,0,24,1,0,3,205,63,192,62,1,50,6,
192,205,86,200,205,224,192,62,0,50,11,
192,50,12,115492
130 DATA 192,50,23,192,50,22,192,50,24
,192,50,25,192,50,26,192,50,48,192,50,
51,192,33,32,187,34,44,192,33,58,4,34,
49,192,33,0,0,195,213,199,58,51,192,25
4,1,202,248,200,205,225,150932
140 DATA 197,205,38,194,205,138,194,58
,16,192,254,0,196,109,195,58,16,192,25
4,0,204,73,195,201,205,87,192,33,64,18
4,17,64,24,1,64,0,205,63,192,6,15,33,1
29,24,197,229,62,103,1,30,123339
150 DATA 0,205,84,192,225,17,32,0,25,1
93,16,238,33,128,184,17,128,24,1,32,0,
197,205,63,192,193,33,0,185,17,0,25,19
7,205,63,192,193,33,128,185,17,128,25,
197,205,63,192,193,33,0,135752
160 DATA 186,17,0,26,197,205,63,192,19
3,58,6,192,254,1,202,237,193,33,192,18
4,17,192,24,197,205,63,192,193,58,6,19
2,254,2,202,237,193,33,192,185,17,192,
25,197,205,63,192,193,58,6,192,172116
170 DATA 254,3,202,237,193,33,64,186,1
7,64,26,197,205,63,192,193,58,6,192,25
4,4,40,120,33,64,185,17,64,25,197,205,
63,192,193,58,6,192,254,5,40,102,33,96
,185,17,96,25,197,205,63,136414
180 DATA 192,193,58,6,192,254,6,40,84,
33,224,184,17,224,24,197,205,63,192,19
3,33,224,185,17,224,25,197,205,63,192,
193,58,6,192,254,7,40,55,33,32,185,17,
32,25,197,205,63,192,193,33,145754
190 DATA 160,185,17,160,25,197,205,63,
192,193,58,6,192,254,8,40,26,33,160,18
4,17,160,24,197,205,63,192,193,33,32,1
86,17,32,26,205,63,192,58,6,192,71,24,
8,58,6,192,71,60,50,6,111627
200 DATA 192,120,198,48,33,210,26,205,
60,192,33,0,27,62,156,205,60,192,35,62
,128,50,10,192,205,60,192,35,62,108,20
5,60,192,35,62,7,205,60,192,205,245,19
4,62,0,50,21,192,195,90,192,147266
210 DATA 58,11,192,254,3,40,5,60,50,11
,192,201,62,0,50,11,192,6,3,197,120,21
4,1,205,75,192,254,0,193,32,3,16,242,2
01,254,1,200,254,2,40,24,254,3,40,20,2
54,4,40,16,254,133878
220 DATA 5,200,58,10,192,254,8,200,214
,8,50,10,192,24,11,58,10,192,254,240,2
00,198,8,50,10,192,58,10,192,33,1,27,2
05,60,192,58,16,192,254,0,192,58,10,19
2,50,13,192,195,44,195,136824
230 DATA 6,2,197,120,198,2,205,78,192,
193,254,0,32,15,16,242,58,236,251,203,
127,40,6,62,0,50,12,192,201,58,12,192,
254,0,192,62,1,50,12,192,6,8,33,129,24
,197,229,6,30,197,123262
240 DATA 205,57,192,254,97,40,20,254,9
8,40,31,35,193,16,240,225,17,64,0,25,2
05,167,198,193,16,225,201,62,98,205,60
,192,229,17,0,160,25,54,98,225,24,225,
62,97,205,60,192,229,17,0,146195
250 DATA 160,25,54,97,225,24,210,58,10
,192,50,13,192,62,152,50,14,192,62,104
,50,15,192,62,0,50,16,192,50,17,192,50
,18,192,50,20,192,62,248,50,19,192,33,
0,5,34,46,192,33,2,99849
260 DATA 27,62,108,205,60,192,205,73,1
98,205,104,199,33,4,27,58,14,192,205,6
0,192,35,58,13,192,205,60,192,35,58,15
,192,205,60,192,62,15,35,195,60,192,6,
3,197,120,214,1,205,78,192,140796
270 DATA 193,254,0,32,3,16,242,201,58,
14,192,214,8,50,14,192,62,1,50,16,192,
205,120,198,195,44,195,58,17,192,254,1
,40,5,60,50,17,192,201,62,0,50,17,192,
205,80,197,58,20,192,129574
280 DATA 254,0,194,189,197,42,42,192,2
05,57,192,254,112,202,138,197,58,16,19
2,254,1,40,42,254,2,40,72,254,3,40,102
,42,42,192,205,57,192,254,99,202,195,1
96,254,97,202,111,196,254,98,202,18340
1
290 DATA 123,196,254,109,202,117,196,2
54,110,202,129,196,195,25,197,42,42,19
2,205,57,192,254,101,202,5,197,254,97,
202,87,196,254,98,202,99,196,254,109,2
02,93,196,254,110,202,105,196,195,25,1
97,42,197553
300 DATA 42,192,205,57,192,254,100,202
,217,196,254,97,202,63,196,254,98,202,
75,196,254,109,202,69,196,254,110,202,
81,196,195,25,197,42,42,192,205,57,192
,254,102,202,239,196,254,97,40,15,254,
98,195452
```

```
310 DATA 40,23,254,109,40,13,254,110,4
0,21,195,25,197,205,135,196,195,217,19
6,205,150,196,195,217,196,205,165,196,
195,195,196,205,180,196,195,195,196,20
5,135,196,195,239,196,205,150,196,195,
239,196,205,240675
320 DATA 165,196,195,5,197,205,180,196
,195,5,197,205,135,196,195,195,196,205
,150,196,195,195,196,205,165,196,195,2
17,196,205,180,196,195,217,196,205,135
,196,195,5,197,205,150,196,195,5,197,2
05,165,196,225085
330 DATA 195,239,196,205,180,196,195,2
39,196,205,167,198,62,98,205,60,192,17
,0,160,25,54,98,201,205,167,198,62,110
,205,60,192,17,0,160,25,54,110,201,205
,167,198,62,97,205,60,192,17,0,160,152
328
340 DATA 25,54,97,201,205,167,198,62,1
09,205,60,192,17,0,160,25,54,109,201,6
2,106,50,15,192,62,0,50,19,192,62,8,50
,18,192,62,2,50,16,192,24,64,62,107,50
,15,192,62,0,50,19,91199
350 DATA 192,62,248,50,18,192,62,4,50,
16,192,24,42,62,104,50,15,192,62,248,5
0,19,192,62,0,50,18,192,62,1,50,16,192
,24,20,62,105,50,15,192,62,8,50,19,192
,62,0,50,18,192,92397
360 DATA 62,3,50,16,192,221,33,231,243
,221,203,0,110,194,182,199,58,13,192,7
1,58,18,192,128,50,13,192,58,14,192,71
,58,19,192,128,50,14,192,42,46,192,125
,254,0,40,6,205,155,199,195,142769
370 DATA 44,195,124,254,0,202,173,199,
24,242,42,13,192,229,124,38,0,203,63,2
03,63,203,63,203,39,203,39,203,39,167,
23,111,124,206,0,167,23,103,167,125,23
,111,124,206,0,103,229,209,225,213,162
273
380 DATA 125,167,225,203,63,203,63,203
,63,17,0,24,95,25,34,42,192,201,62,136
,205,60,192,35,62,103,205,60,192,43,12
5,214,32,111,62,103,205,60,192,58,21,1
92,60,50,21,192,205,212,198,42,145497
390 DATA 46,192,205,213,199,33,4,27,62
,209,205,60,192,62,30,50,20,192,201,58
,20,192,254,1,40,5,61,50,20,192,201,62
,0,50,20,192,58,21,192,254,6,204,224,1
92,58,48,192,254,1,202,144569
400 DATA 174,200,195,245,194,58,22,192
,254,8,40,5,60,50,22,192,201,62,0,50,2
2,192,58,236,251,203,119,32,12,58,23,1
92,238,255,50,23,192,254,255,40,57,58,
23,192,254,0,192,42,44,192,150558
410 DATA 229,221,225,221,126,0,221,190
,1,40,28,62,0,6,4,94,205,69,192,60,35,
16,248,34,44,192,62,8,30,10,205,69,192
,60,30,9,195,69,192,33,32,187,34,44,19
2,195,5,198,62,8,115687
420 DATA 30,0,205,69,192,60,195,69,192
,62,4,30,0,205,69,192,60,28,205,69,192
,60,28,205,69,192,60,30,216,205,69,192
,62,10,30,16,205,69,192,60,30,0,205,69
,192,60,30,6,205,69,125257
430 DATA 192,60,29,195,69,192,62,4,30,
0,205,69,192,60,205,69,192,60,30,31,20
5,69,192,60,30,216,205,69,192,62,10,30
,16,205,69,192,60,30,0,205,69,192,60,3
0,3,205,69,192,60,28,123296
440 DATA 195,69,192,62,4,30,0,205,69,1
92,60,205,69,192,60,30,6,205,69,192,60
,30,216,205,69,192,62,10,30,16,205,69,
192,60,30,0,205,69,192,60,28,205,69,19
2,60,195,69,192,62,4,131019
450 DATA 30,18,205,69,192,60,30,1,205,
69,192,60,29,205,69,192,60,30,248,205,
69,192,62,10,30,16,205,69,192,60,30,0,
205,69,192,60,30,26,205,69,192,60,30,2
,195,69,192,62,4,30,118117
460 DATA 0,205,69,192,60,30,11,205,69,
192,60,30,0,205,69,192,60,30,248,205,6
9,192,62,10,30,16,205,69,192,60,30,0,2
05,69,192,60,30,10,205,69,192,60,30,4,
195,69,192,62,4,30,116501
470 DATA 0,205,69,192,60,30,11,205,69,
192,60,28,205,69,192,60,30,216,205,69,
192,62,10,30,16,205,69,192,60,30,0,205
,69,192,60,30,10,205,69,192,60,30,4,19
5,69,192,42,46,192,124,127493
480 DATA 205,141,199,229,33,252,26,205
,60,192,225,125,205,146,199,229,33,253
,26,205,60,192,225,125,205,141,199,33,
254,26,195,60,192,230,15,198,48,201,23
0,240,15,15,15,15,198,48,201,42,46,192
,164637
490 DATA 125,167,61,39,111,124,222,0,3
9,103,34,46,192,24,187,205,5,199,205,1
27,200,195,175,197,205,55,199,33,2,27,
62,111,205,60,192,6,10,197,205,127,200
,193,58,48,192,254,1,202,175,197,16749
0
```



```
500 DATA 16,241,195,175,197,58,24,192,
167,133,39,50,24,192,58,25,192,140,39,
50,25,192,58,26,192,206,0,39,50,26,192
,48,11,62,153,50,24,192,50,25,192,50,2
6,192,33,31,192,35,221,33,114542
510 DATA 24,192,167,6,3,221,126,0,205,
141,199,119,43,221,126,0,205,146,199,1
```

```
19,43,221,35,16,236,35,17,199,26,1,6,0
,205,63,192,221,33,26,192,253,33,35,19
2,6,3,253,126,0,221,190,141377
520 DATA 0,250,64,200,192,221,43,253,4
3,16,240,201,221,33,24,192,253,33,33,1
92,6,3,221,126,0,253,119,0,221,35,253,
35,16,244,33,40,192,35,221,33,33,192,1
67,6,3,221,126,0,205,141,142315
530 DATA 199,119,43,221,126,0,205,146,
199,119,43,221,35,16,236,35,17,217,26,
1,6,0,195,63,192,42,49,192,205,57,192,
167,203,39,56,10,6,8,43,16,253,34,49,1
92,24,235,6,4,245,205,128105
540 DATA 60,192,241,35,16,248,254,0,19
2,42,49,192,125,254,2,192,62,1,50,48,1
92,201,33,0,27,62,209,205,60,192,33,4,
27,62,209,205,60,192,33,48,189,17,11,2
5,6,7,197,1,10,0,103285
550 DATA 213,229,205,63,192,225,17,10,
0,25,209,229,213,225,17,32,0,25,229,20
9,225,193,16,228,62,1,50,51,192,62,0,5
0,53,192,195,62,198,205,93,192,62,1,50
,51,192,201,58,53,192,254,149203
560 DATA 9,40,5,60,50,53,192,201,62,0,
50,53,192,58,3,187,50,52,192,6,3,221,3
3,2,187,221,126,0,221,119,1,221,43,16,
246,58,52,192,50,0,187,33,0,187,17,0,3
2,1,4,0,97769
570 DATA 205,63,192,6,5,197,120,214,1,
205,78,192,193,254,0,194,67,201,16,241
,201,205,93,192,6,5,197,120,214,1,205,
78,192,193,254,0,194,70,201,16,241,201
,126913
580 RESTORE 100:FOR I=1 TO 47:J=0:FOR
K=1 TO 50:READ L:POKE-16384+50*(I-1)+K
-1,L:J=J+L*K:NEXT
600 READ L:IF L<>J THEN PRINT "DATA Fe
hler in Zeile" 100+(I-1)* 10:END ELSE
NEXT
620 J=0:FOR K=1 TO 42:READ L:POKE-1638
4+50*(I-1)+K-1,L:J=J+L*K:NEXT
640 READ L:IF L<>J THEN PRINT "DATA Fe
hler in Zeile" 100+(I-1)* 10:END
650 BSAVE"MIRROR",&HC000,&HC958
```



```
10 '*********************************
20 '*      M I R R O R   S H O T     *
30 '*       für MSX-1 und MSX-2      *
40 '*--------------------------------*
50 '*         2. Vorprogramm         *
60 '*--------------------------------*
70 '*    (C) 1988 by Volker Becker   *
80 '*********************************
90 CLEAR 500,&HAFFF:BLOAD"MIRROR"
100 DATA 7,8,16,32,35,35,35,34,34,35,3
5,32,48,24,15,3,224,48,24,12,140,140,2
52,8,12,140,140,12,12,140,252,188,0,0,
0,31,17,16,16,16,16,17,17,17,17,17,31,
15,0,0,57757
110 DATA 0,240,24,24,24,120,224,192,12
8,128,128,128,128,128,0,0,0,15,48,32,6
4,71,120,32,67,70,64,96,63,31,0,0,0,19
2,48,24,24,24,24,24,24,24,8,140,252,18
8,0,0,7,8,74343
120 DATA 16,32,35,32,32,35,35,32,48,24
,15,3,0,0,192,48,24,12,140,12,12,252,1
36,12,28,56,240,192,0,0,0,123,68,64,64
,68,68,68,68,68,68,68,127,61,0,0,0,184
,76,6,82614
130 DATA 6,70,70,70,70,70,70,70,254,22
2,0,0,0,62,35,35,33,17,16,8,8,8,4,4,7,
3,0,0,0,248,140,140,12,28,24,56,48,48,
112,96,224,224,0,0,7,8,16,32,35,32,681
81
140 DATA 32,35,35,32,48,24,15,3,0,0,19
2,48,24,12,140,12,12,252,136,12,28,56,
240,192,7,8,16,32,35,35,35,35,35,35,35
,32,16,24,15,3,224,48,24,12,140,140,14
0,140,140,140,91392
150 DATA 140,12,24,56,240,224,0,0,0,0,
0,0,0,0,32,32,32,32,0,0,32,0,80,80,80,
0,0,0,0,0,80,80,248,80,248,80,80,0,32,
120,160,112,40,240,32,0,192,200,16,32,
94052
160 DATA 64,152,24,0,64,160,64,168,144
,152,96,0,16,32,64,0,0,0,0,0,16,32,64,
64,64,32,16,0,64,32,16,16,16,32,64,0,3
2,168,112,32,112,168,32,0,0,32,32,248,
32,32,67880
170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,32,32,64,0,0,0,
120,0,0,0,0,0,0,0,0,96,96,0,0,0,8,16
,32,64,128,0,124,194,194,226,226,226,1
24,0,56,120,56,56,56,56,124,0,89752
180 DATA 124,206,14,28,112,192,254,0,1
24,198,6,28,6,198,124,0,28,60,92,156,1
56,254,28,0,254,224,224,252,6,6,252,0,
124,230,224,252,230,230,124,0,254,142,
14,28,56,112,112,0,124,226,161198
190 DATA 226,124,226,226,124,0,124,206
,206,126,14,206,124,0,0,0,24,24,0,24,2
4,0,0,0,24,24,0,24,24,48,12,24,48,96,4
8,24,12,0,0,0,126,0,126,0,0,0,48,24,12
,6,42256
```

```
200 DATA 12,24,48,0,124,206,14,28,56,0
,56,0,60,102,110,106,110,96,60,0,124,2
26,226,226,254,226,226,0,252,226,226,2
52,226,226,252,0,124,230,224,224,224,2
30,124,0,252,226,226,226,226,226,22422
0
210 DATA 252,0,254,224,224,252,224,224
,254,0,254,224,224,252,224,224,224,0,1
24,226,224,230,226,226,124,0,226,226,2
26,254,226,226,226,0,124,56,56,56,56,5
6,124,0,126,28,28,28,28,220,120,0,1585
42
220 DATA 230,236,248,240,248,236,230,0
,224,224,224,224,224,224,254,0,226,246
,234,226,226,226,226,0,226,226,242,234
,230,226,226,0,124,226,226,226,226,226
,124,0,252,226,226,226,252,224,224,0,1
24,226,241800
230 DATA 226,226,234,228,122,0,252,230
,230,252,230,230,230,0,124,230,224,124
,14,206,124,0,254,56,56,56,56,56,56,0,
226,226,226,226,226,226,124,0,226,226,
226,226,116,116,24,0,226,226,226,226,1
94334
240 DATA 234,246,226,0,198,238,124,56,
124,238,198,0,198,198,108,56,56,56,56,
0,254,14,28,56,112,224,254,0,124,96,96
,96,96,96,124,0,0,0,128,64,32,16,8,0,1
12,16,16,16,16,16,86866
250 DATA 112,0,32,80,136,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,248,0,64,32,16,0,0,0,0,0,7,7,
15,20,120,112,112,0,112,112,120,20,15,
7,7,0,255,254,252,252,252,254,255,248,
128344
260 DATA 127,63,31,31,31,63,127,15,255
,255,255,255,127,99,65,0,65,99,127,255
,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,8,28,
8,8,28,42,28,42,42,28,42,28,8,8,28,8,0
,160,73636
270 DATA 82,255,82,160,0,0,0,5,74,255,
74,5,0,0,8,62,107,42,28,8,8,8,7,7,15,2
0,120,112,112,0,112,112,120,20,15,7,7,
0,8,8,20,42,42,8,20,8,128,156,162,170,
70495
280 DATA 162,156,128,127,0,0,0,0,0,0,0
,127,128,128,128,128,128,128,128,0,0,0
,120,128,240,8,240,0,64,64,240,64,64,7
2,48,0,0,0,144,144,144,144,104,0,0,0,1
36,136,136,80,106634
290 DATA 32,0,0,0,136,168,168,168,80,0
,34,118,90,82,132,132,132,0,60,34,34,6
8,120,144,136,0,62,8,16,16,32,32,248,0
,28,34,66,68,132,136,112,0,28,34,64,56
,4,136,112,0,84862
300 DATA 62,8,8,16,16,32,32,0,34,34,68
,124,68,136,136,0,0,0,32,80,248,0,0,0,
0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,255,255,25
5,255,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,
127478
310 DATA 255,255,255,255,0,0,0,0,255,2
55,255,255,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0
,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,255,255,2
55,255,0,0,54,85,107,20,107,85,54,0,11
5854
320 RESTORE 100:FOR I=1 TO 21:J=0:FOR
K=1 TO 50:READ L:POKE-20480+50*(I-1)+K
-1,L:J=J+L*K:NEXT
340 READ L:IF L<>J THEN PRINT "DATA Fe
hler in Zeile" 100+(I-1)* 10:END ELSE
NEXT
360 J=0:FOR K=1 TO 46:READ L:POKE-2048
0+50*(I-1)+K-1,L:J=J+L*K:NEXT
380 READ L:IF L<>J THEN PRINT "DATA Fe
hler in Zeile" 100+(I-1)* 10:END
390 DATA 32,120,122,121,121,123,121,32
,124,126,123,125,32,32,32,40,67,41,49,
57,56,56,32,86,46,66,69,67,75,69,82,32
,32,101,101,101,101,101,101,101,101,10
1,101,101,101,101,101,101,101,101,1075
23
```



```
400 DATA 101,101,101,101,101,101,101,1
01,101,101,101,101,101,32,99,103,103,1
13,103,103,103,103,113,103,103,103,103
,113,103,103,103,103,113,103,103,103,1
03,113,103,103,103,103,113,103,103,100
,99,103,103,112,132043
410 DATA 114,103,103,103,112,114,103,1
03,103,112,114,103,103,103,112,114,103
,103,103,112,114,103,103,103,112,114,1
03,100,99,103,97,103,98,103,103,97,103
,98,103,103,97,103,98,103,103,97,103,9
8,103,103,130957
420 DATA 97,103,98,103,103,97,103,98,1
03,100,99,110,103,103,103,103,109,103,
103,103,103,110,103,103,103,103,109,10
3,103,103,103,110,103,103,103,103,110,
103,103,103,103,100,99,103,103,97,103,
98,103,103,131325
430 DATA 98,103,97,103,103,97,103,98,1
03,103,98,103,97,103,103,97,103,98,103
,103,98,103,97,100,99,103,110,103,103,
103,103,103,109,103,103,103,110,103,10
3,109,103,110,103,103,103,103,110,103,
103,103,132001
440 DATA 103,110,103,103,103,100,99,97
,103,103,98,103,97,103,103,98,103,97,1
03,103,98,103,97,103,103,98,103,97,103
,103,98,103,97,103,103,98,103,100,99,1
03,103,109,103,103,103,103,109,103,103
,103,130114
450 DATA 103,109,103,103,103,103,109,1
03,103,103,103,109,103,103,103,103,109
,103,103,100,99,103,98,103,97,103,103,
98,103,97,103,103,98,103,97,103,103,98
,103,97,103,103,98,103,97,103,103,98,1
03,97,128994
460 DATA 103,100,99,109,103,103,103,10
3,110,103,103,103,103,109,103,103,103,
103,110,103,103,103,103,109,103,103,10
3,103,110,103,103,103,103,100,99,103,1
03,98,103,97,103,103,97,103,98,103,103
,98,103,97,130263
470 DATA 103,103,97,103,98,103,103,97,
103,98,103,103,98,103,97,100,99,103,10
9,103,103,103,103,103,110,103,103,103,
109,103,103,103,103,110,103,103,103,10
3,110,103,103,103,103,109,103,103,103,
100,99,98,131561
480 DATA 103,103,97,103,98,103,103,97,
103,98,103,103,97,103,98,103,103,97,10
3,98,103,103,97,103,98,103,103,97,103,
100,99,103,103,103,103,109,103,103,103
,103,109,103,103,103,103,109,103,103,1
03,103,130916
490 DATA 109,103,103,103,103,109,103,1
03,103,103,103,100,99,103,97,103,98,10
3,103,97,103,98,103,103,97,103,98,103,
103,97,103,98,103,103,97,103,98,103,10
3,97,103,98,103,100,99,110,103,103,103
,103,129414
500 DATA 110,103,103,103,103,110,103,1
03,103,103,110,103,103,103,103,110,103
,103,103,103,110,103,103,103,103,100,9
9,103,103,97,103,98,103,103,97,103,98,
```




```
103,103,97,103,98,103,103,97,103,98,10
3,103,97,129534
510 DATA 103,98,103,103,97,103,98,100,
99,103,103,103,103,103,103,103,103,103
,103,103,103,103,103,103,103,103,103,1
03,103,103,103,103,103,103,103,103,103
,103,103,100,99,103,103,103,103,103,10
3,103,103,103,130906
520 DATA 103,103,103,103,103,103,103,1
03,103,103,103,103,103,103,103,103,103
,103,103,103,103,100,32,102,102,102,10
2,102,102,102,102,102,102,102,102,102,
102,102,102,102,102,102,102,102,102,10
2,102,102,102,102,128627
530 DATA 102,102,102,32,32,83,67,79,82
,69,58,48,48,48,48,48,48,32,83,84,46,5
8,49,32,72,73,71,72,58,48,48,48,48,48,
48,32,32,67,82,79,83,83,45,66,79,87,58
,128,129,130,87600
540 DATA 131,132,133,134,135,32,83,72,
79,84,83,67,46,58,48,48,48,32,33,129,1
61,81,166,166,166,166,166,166,166,166,
97,81,33,118,70,33,244,244,244,244,244
,244,244,244,244,244,244,244,244,244,2
17408
```

```
550 DATA 83,1,171,1,3,0,124,1,29,1,83,
1,3,0,29,1,213,0,254,0,254,0,3,0,29,1,
29,1,254,0,83,1,83,1,124,1,3,0,3,0,124
,1,124,1,3,0,3,0,171,1,55146
560 DATA 83,1,3,0,83,1,58,2,3,0,171,1,
3,0,83,1,87,3,3,0,87,3,29,1,87,3,3,0,8
7,3,213,0,117,4,3,0,117,4,254,0,117,4,
3,0,117,4,29,1,87,3,54737
570 DATA 254,0,87,3,83,1,87,3,124,1,87
,3,171,1,117,4,3,0,117,4,124,1,117,4,3
,0,117,4,83,1,87,3,3,0,87,3,213,0,87,3
,254,0,87,3,83,1,117,4,3,0,62651
580 DATA 117,4,124,1,117,4,3,0,117,4,1
71,1,87,3,3,0,87,3,252,1,87,3,3,0,87,3
,58,2,117,4,3,0,117,4,58,2,117,4,3,0,1
17,4,171,1,87,3,3,0,87,3,52785
590 DATA 29,1,87,3,3,0,87,3,213,0,117,
4,3,0,117,4,190,0,117,4,3,0,117,4,169,
0,87,3,3,0,87,3,142,0,117,4,3,0,117,4,
169,0,87,3,3,0,87,3,190,0,62222
600 DATA 137,3,3,0,137,3,213,0,248,3,3
,0,248,3,254,0,248,3,3,0,248,3,29,1,77
,5,254,0,77,5,83,1,77,5,124,1,77,5,83,
1,248,3,3,0,248,3,29,1,248,3,84747
610 DATA 3,0,248,3,83,1,77,5,3,0,77,5,
29,1,77,5,254,0,77,5,169,0,87,3,3,0,87
,3,142,0,87,3,3,0,87,3,169,0,117,4,3,0
,117,4,213,0,117,4,254,0,72521
620 DATA 117,4,29,1,249,2,3,0,249,2,25
4,0,249,2,3,0,249,2,29,1,248,3,3,0,248
,3,171,1,248,3,124,1,248,3,83,1,249,2,
3,0,249,2,29,1,249,2,3,0,249,2,98079
630 DATA 83,1,248,3,29,1,248,3,83,1,24
8,3,124,1,248,3,83,1,166,2,3,0,166,2,2
9,1,137,3,3,0,137,3,83,1,117,4,29,1,11
7,4,213,0,137,3,190,0,137,3,169,0,8019
9
640 DATA 87,3,3,0,87,3,142,0,87,3,3,0,
87,3,169,0,174,6,213,0,174,6,254,0,174
,6,29,1,174,6,83,1,58,2,3,0,58,2,171,1
,58,2,3,0,3,0,83,1,58,2,56627
650 DATA 171,1,58,2,252,1,58,2,58,2,58
,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,103
,103,103,103,103,103,103,103,103,103,1
03,0,2,8,10,16,18,24,26,103,103,1,5649
8
660 DATA 3,9,11,17,19,25,27,103,103,10
3,103,103,103,103,103,103,103,103,103,
28,30,20,22,12,14,4,6,103,103,29,31,21
,23,13,15,5,7,103,103,103,103,103,103,
103,103,103,103,103,79540
670 RESTORE 390:FOR I=1 TO 27:J=0:FOR
K=1 TO 50:READ L:POKE-18432+50*(I-1)+K
-1,L:J=J+L*K:NEXT
690 READ L:IF L<>J THEN PRINT "DATA Fe
hler in Zeile" 390+(I-1)* 10:END ELSE
NEXT
710 J=0:FOR K=1 TO 48:READ L:POKE-1843
2+50*(I-1)+K-1,L:J=J+L*K:NEXT
730 READ L:IF L<>J THEN PRINT "DATA Fe
hler in Zeile" 390+(I-1)* 10:END
740 BSAVE"MIRROR",&HB000,&HC958,&HC007
```

```
10 '***********************************
20 '*      M I R R O R    S H O T     *
30 '*        für MSX-1 und MSX-2       *
40 '*---------------------------------*
50 '*           Hauptprogramm          *
60 '*---------------------------------*
70 '*    (C) 1988 by Volker Becker     *
80 '***********************************
90 CLEAR 500,&HAFFF
100 COLOR 10,6,6:BASE(9)=0:KEYOFF:SCRE
EN1,0,0:SCREEN1:WIDTH22:LOCATE0,10:PRI
NT"MIRROR SHOT is loading":LOCATE1,12:
PRINT"please wait a moment"
110 DEFUSR=&HC000
120 BLOAD"MIRROR",R
130 ONINTERVAL=1GOSUB160
140 INTERVALON
150 GOTO 150
160 X%=USR(0):RETURN
```





MUEDE VOM ABTIPPEN ?

Möchten Sie die Listings aus diesem Heft als Programme auf Diskette ?

Kein Problem !!!

Im Gegensatz zur MSX-Info warten Sie bei uns nicht lange auf Ihre Diskette.
Außerdem machen wir es echt preiswert.

Und so wirds gemacht:

Senden Sie einen Verrechnungsscheck über 20,- DM, oder auch 20,- DM in bar an:
MSX-Magazin
Leserservice
Hengstbrüchelchen 39
5108 Monschau 4

Für ganz Eilige:
Sie können die Programmdiskette auch bei der ODIN-Software GmbH per Telefon bestellen:
Von Montags bis Freitags in der Zeit von 8.30 bis 17.00 Uhr können Sie die Diskette unter der Rufnummer 0241 - 55 00 07 bestellen. Die ODIN-Software GmbH versendet die Diskette allerdings per Nachnahme. Das kostet etwas mehr.

Auf Kassette sind die Programme leider nicht erhältlich.

MSX-MAGAZIN LESERSERVICE

MSX-COMPUTER-LITERATUR

Verfasser: APPS, V.
Titel: MSX Program Book
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart: 144/PAP
Preis: 12.95 $, ISBN 0-946576-22-X
Verlag: Pub. by Phoenix Pub. Davis & Charles/ USA

Verfasser: Boisgontier, J
Titel: Basic MSX. 1-Methodes Pratiques
Jahr: 1985
Verlag: Editions DU P.S.I.

Verfasser: Carter, L./Huzan, E.
Titel: Computer Programming in M.S.X.
Jahr: 1984, Seitenanzahl: 192
ILL.PBK Teach Yourself
Preis: 3.50 Pfund, ISBN 0-340-37006-8
Verlag: Hodder/England

Verfasser: Deconchat J.
Titel: 102 Programmes pour MSX
Jahr: 1985
Verlag: Editions du P.S.I.

Verfasser: Dullin, H./Strassenburg, H.
Titel: MSX Maschinensprachebuch
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 330/Kart.
Preis: 39,- DM, ISBN 3-89011-109-2
Verlag: DATA Becker, Düsseldorf

Verfasser: Dullin, H./Strassenburg, H.
Titel: MSX Tips & Tricks
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 300/Kart.
Preis: 49,- DM, ISBN 3-89001-112-2
Verlag: DATA Becker, Düsseldorf

Verfasser: Eirich, D.
Titel: MSX-Der erste Heimcomputer-Standard
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 281/Kart.
Preis: 12,80 DM, ISBN 3-453-47052-4
Verlag: Heyne, München, Computerbücher 20

Verfasser: Engelen, W. von:
Titel: MSX-Anwenderhandbuch
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 260/PB.
Preis: 39,- DM, ISBN 3-89028-034-X
Verlag: McGraw-Hill
Bemerkung: Auch bei Philips in Hamburg, Best. Nr. 390.1924 erhältlich

Verfasser: Förster, H.P.
Titel: Der MSX-Ratgeber
Jahr:1985, Seitenanzahl/Buchart: 120/Kart.
Preis: 30,- DM, ISBN 3-8023-0875-1
Verlag: Vogel, München

Verfasser: Goergens, A.
Titel: MSX-Anwenderprogramme 1
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 120/Kart.
Preis: 32,- DM, ISBN 3-7643-1703-5
Verlag: Birkhäuser/Schweiz

Verfasser: Gregory, J.
Titel: The MSX Games Book
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 190/Kart.
Preis: 29,80 DM, ISBN 0-00-383083-7
Verlag: Collins/USA

Verfasser: Hoeh, M./Pütz, K.
Titel: Das MSX Buch
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 320/Kart.
Preis: 42,- DM, ISBN 3-88745-613-0
Verlag: Sybex, Düsseldorf

Verfasser: Hofacker, W.
Titel: MSX-Programmieren in Basic und Maschinencode - Tips & Tricks
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 234/Kart.
Preis: 29,80 DM, ISBN 3-88963-230-0
Verlag: Hofacker, Holzkirchen

Verfasser: Hoffman, P
Titel: MSX Book
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 224/Kart.
Preis: 15.95 $, ISBN 0-07-881172-4

Verfasser: Kaier, E.
Titel: Basic-Wegweiser für MSX-Computer
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 368/Kart.
Preis: 48,- DM, ISBN 3-528-04356-3
Verlag: Vieweg
Bemerkung: Auch bei Philips in Hamburg, Best. Nr. 390.1915 "MSX-Wegweiser für Philips Homecomputer", erhältlich.
Basic-Programmierkurs-Diskette für MSX-Computer
5 1/4 Diskette 48,- DM 3-528-04390-3 oder
3 1/2 Diskette 68,- DM 3-528-04391-1

Verfasser: Kaiser, E. / Rudolfs, E.
Titel: Turbo Pascal-Wegweise für Microcomputer - Grundkurs
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 262/Kart.
Preis: 48,- DM, ISBN 3-528-04415-2
Verlag: Vieweg
Bemerkung: 3 1/2 Diskette für MSX-Computer unter MSX-DOS DM 68,-
ISBN 3-528-02710 und 5 1/4-Diskette für MSX-Computer unter MSX-DOS DM 68,-,
ISBM 3-528-02711-8

Verfasser: Koch, K.H.
Titel: MSX Basic-Lexikon
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart.: 350/ Broschur.
Preis: 55,- DM, ISBN 3-7643-1702-7
Verlag: Birkshäuser/Schweiz

Verfasser: Kuczora, P./King, C.
Titel: Introducing MSX Basic
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart: 242/Kart.
Preis: 6.95 Pfund, ISBN 0-946705-046
Verlag: Microbooks, Southampton/England
Bemerkung: Programmkassette bei MSX-Softw. 128 St. Mary Street, Southampton, Hamshire/ England 5.95 Pfd.

Verfasser: Kuma Computer Ltd.
Titel: Behind the screens of MSX
Jahr: 1984,
Preis: 79,- DM,
Verlag: KUMA 12 Horseshoe Park Pangbourne RG8 7 JG, England
Bemerkung: Noch Restbestände bei Hofacker-Verlag/Holzkirchen

Verfasser: KUMA Computer Ltd.
Titel: MSX Red Book
Jahr: 1985,
Verlag: KUMA 12 Horseshoe Park Pangbourne RG8 7JG, England

Verfasser: KUMA Computer Ltd.
Titel: Starting with MSX
Jahr: 1985,
Preis: 49,- DM,

MSX-COMPUTER-LITERATUR

Verlag: KUMA 12 Horseshoe Park Pangbourne RG8 7JG, England
Bemerkung: Restbestände bei Hofacker-Verlag /Holzkirchen

Verfasser: KUMA Computer Ltd.
Titel: Starting Machine Code on the MSX
Jahr: 1985,
Verlag: KUMA 12 Horseshoe Park Pangbourne RG8 7JG, England

Verfasser: Lacey. A.
Titel: MSX Games Book
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart: 224/PAP.
Preis: 12.95 $, ISBN 0-318-03940-0
Verlag: Melbourne Hse./USA

Verfasser: LAU, J.P./Law, R,Y./Wan, M.K.
Titel: MSX-Basic. Ein Spiel- und Lernbuch
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 260/Kart.
Preis: 44,- DM, ISBN 3-89090-107-7
Verlag: Happy Computer, Markt und Technik

Verfasser: Luers, R.
Titel: MSX für Einsteiger
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 203/Kart.
Preis: 29,- DM, ISBN 3-89011-085-1
Verlag: DATA Becker, Düsseldorf

Verfasser: Luers, R.
Titel: MSX Grafik & Sound
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 463/Kart.
Preis: 39,- DM, ISBN 3-89011-051-7
Verlag: DATA Becker, Düsseldorf

Verfasser: Luers, R.
Titel: MSX Programmsammlung
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 195/Kart.
Preis: 39,- DM, ISBN 3-89011-090-8
Verlag: DATA Becker, Düsseldorf

Verfasser: Monsaut, P.
Titel: Jeux d'action MSX
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 96/Kart.
Preis: 49,- FF, ISBN 7401862
Verlag: Sybex/Frankreich

Verfasser: Philips
Titel: Philips Homecomputer MSX - MSX-Basic-handbuch
Jahr: 1985,
Verlag: Philips/Hamburg, Best. Nr. 390.1919

Verfasser: Pritchard, J.
Titel: MSX Exposed
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart: 226/Pap.
Preis: 15.95 $, ISBN 0-86161-182-9
Verlag: Melbourne Hse./USA

Verfasser: Quest
Titel: MSX-Bios Book
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 356/pap.
Preis: 170,- DM,
Verlag: Quest, New York/USA
Bemerkung: Beziehbar durch MSX-Info Postfach 504, D-5100 Aachen, Telefon:0241-872205

Verfasser: Regenhardt, B./Rapp, T.
Titel: MSX Games, Tips, Utilities
Jahr: 1985, Buchart: Kart.
Preis: 34,80 DM, ISBN 3-925446-00-1
Verlag: Radix-Burotechnik
Bemerkung: Auch bei Philips in Hamburg erhällich, Best. Nr. 390.1923, die Programme sind auf Diskette, Kassette oder Quickdisk erhältlich.

Verfasser: Sato, T.
Titel: MSX Programmers Reference Guide
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart.: 500/Spiral Bound
Preis: 29.95 $,
Verlag: Melbourne Hse./USA

Verfasser: Schneider, W.
Titel: Wie arbeite ich mit dem Philips Homecomputer MSX TM-System
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 200/Kart.
Preis: 48,- DM, ISBN 3-528-04393-8
Verlag: Vieweg
Bemerkung: Auch bei Philips in Hamburg, Best. Nr. 390.1916, erhältlich

Verfasser: Schroeder
Titel: MSX Floppybuch
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 300/Kart.
Preis: 49,- DM, ISBN 3-89011-145-9
Verlag: DATA Becker, Düsseldorf

Verfasser: Sehan, J.F.
Titel: MSX en famille, 40 Programmes en Basic
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart: 231/Kart.
Preis: 120,- FF, ISBN 2-86595-166-9
Verlag: PSI (Programmes)/Frankreich

Verfasser: Sinclair, I.
Titel: Introducing MSX
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 184/Kart.
Preis: 40,- DM, ISBN 0-00-38146-9
Verlag: Collins/USA

Verfasser: Sinclair, I.
Titel: Working with MSX Basic
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 212/Kart.
Preis: 34,- DM, ISBN 0-00-383103-5
Verlag: Collins/USA

Verfasser: Vanryb, B./Politis, R.
Titel: Basic MSX et MSX-DOS
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 212/Kart.
Preis: 125,- FF, ISBN 7396948
Verlag: Evrolles/Frankreich

Verfasser: Voss, W.
Titel: Das Schulbuch zu MSX
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 300/Kart.
Preis: 49,- DM, ISBN 3-89011-10-6
Verlag: Data Becker, Düsseldorf

Verfasser: Williams, P.
Titel: MSX Games Book
Jahr: 1984, Seitenanzahl/Buchart: 200/Pap.
Preis: 14.95 $, ISBN 0-86161-172-1
Verlag: Melbourne Hse./USA

Verfasser: Wood, R.C.
Titel: MSX Standard: The new computers
Jahr: 1985, Seitenanzahl/Buchart: 192/Pap.
Preis: 14.95 $, ISBN 0-8306-1907-0
Verlag: Tab Bks./USA

Verfasser: Zaks, R.
Titel: MSX Initiation an Basic
Jahr: 1985, Seitenanzahl: 284
Preis: 98,- FF, ISBN 7401870
Verlag: Sybex/Frankreich